

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-290

(P2006-290A)

(43) 公開日 平成18年1月5日(2006.1.5)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320
A63F 7/02 304D

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 52 頁)

(21) 出願番号 特願2004-178369 (P2004-178369)
(22) 出願日 平成16年6月16日(2004.6.16)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
群馬県桐生市境野町6丁目460番地
(74) 代理人 100103090
弁理士 岩壁 冬樹
(74) 代理人 100114720
弁理士 須藤 浩
(74) 代理人 100124501
弁理士 塩川 誠人
(72) 発明者 鶴川 詔八
群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5
(72) 発明者 渡辺 剛史
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C088 AA31 AA42 BC18 EB58

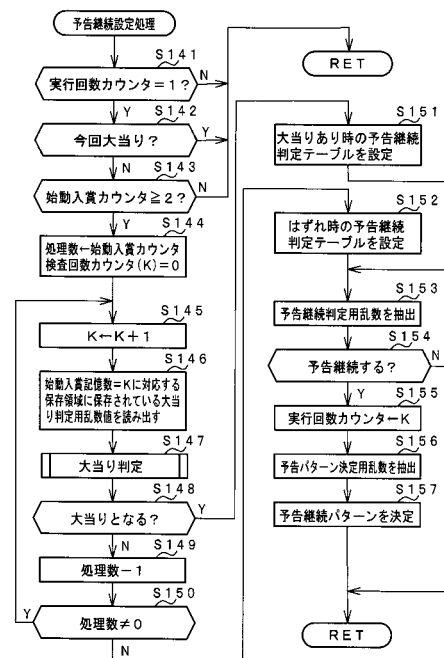
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 バリエーションに富んだ演出を長期間に亘って継続して実行することができ、長期間に亘って継続して遊技者に期待感を持たせることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 予告継続設定処理において、主基板のCPUは、実行回数カウンタのカウンタ値が1であった場合には、連続予告演出(ミッション演出)を延長するか否かの判定などを行うための処理に移行する。CPUは、保留中の可変表示の中に大当たりとなるものがあると判定されるまで、または、保留中の可変表示についての判定を全て終えるまで、大当たりとなるか否かの判定を実行する。判定結果に応じて予告継続判定テーブルを設定し、連続予告を継続するか否かが決定する。継続(延長)すると判定した場合には、連続予告継続演出の演出態様を決定する。

【選択図】 図15



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始し、当該複数種類の識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

所定の数値範囲内で数値データを更新する数値データ更新手段と、

前記実行条件が成立したときに、前記数値データ更新手段から数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

10

前記実行条件が成立した後、未だ開始条件の成立していない実行条件が成立したときに抽出された数値データを記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したときに、当該開始条件が成立した実行条件の成立したときに抽出された数値データが所定の判定値データと一致するか否かを判定する事前判定処理を実行する事前判定手段と、

前記事前判定手段によって一致すると判定されたことにもとづいて特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記開始条件が成立したときに、当該開始条件が成立した実行条件にもとづく識別情報の可変表示の演出パターンを前記演出パターンがあらかじめ複数種類設定された演出パターン決定用テーブルを用いて決定する演出パターン決定手段と、

20

前記演出パターン決定手段により決定された演出パターンに従って、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

所定の条件が成立したか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により所定の条件が成立したと判定されたときに所定の報知期間を遊技者に報知する期間報知手段と、

前記判定手段により所定の条件が成立したと判定されたときに複数の演出パターンのうちの特定の演出パターンを遊技者に報知する演出パターン報知手段と、

前記期間報知手段があらかじめ遊技者に報知した報知期間内に前記演出パターン報知手段があらかじめ遊技者に報知した特定の演出パターンに従って前記可変表示実行手段により識別情報の可変表示を実行することにより前記特定遊技状態に制御可能となることを報知する特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、

30

前記期間報知手段があらかじめ遊技者に報知した報知期間内に実行される複数回の識別情報の可変表示のうち最後の識別情報の可変表示が前記可変表示実行手段により実行されるときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データが所定の判定値データと一致するか否かを判定する保留判定処理を実行する保留判定手段と、

前記保留判定手段の判定結果にもとづいて、前記期間報知手段があらかじめ遊技者に報知した報知期間を延長するか否かを決定する報知期間延長決定手段と、

前記報知期間延長決定手段により報知期間の延長が決定されたときに、延長する報知期間を決定する延長期間決定手段と、

前記延長期間決定手段により決定された延長する報知期間にもとづいて遊技者に延長期間を報知する延長期間報知手段と、を備え、

40

前記特殊演出実行手段は、前記延長期間報知手段が遊技者に報知した延長期間内に、前記演出パターン報知手段が遊技者に報知した特定の演出パターンに従って、前記可変表示実行手段により識別情報の可変表示を実行することにより前記特定遊技状態に制御可能となることを報知する延長特殊演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

保留判定手段は、期間報知手段があらかじめ遊技者に報知した報知期間内に実行される複数回の識別情報の可変表示のうち最後の識別情報の可変表示が可変表示実行手段により実行される前であって、当該最後の識別情報の可変表示の 1 回前の識別情報の可変表示

50

が前記可変表示実行手段により実行された後にのみ、保留判定処理を実行する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

報知期間延長決定手段は、保留判定手段によって保留記憶手段に記憶されている数値データのうち少なくとも 1 つが所定の判定値データと一致すると判定されたときに報知期間を延長するか否かを決定する第 1 報知期間延長決定手段と、前記保留判定手段によって前記保留記憶手段に記憶されている数値データに前記所定の判定値データと一致する数値データがないと判定されたときに報知期間を延長するか否かを決定する第 2 報知期間延長決定手段と、を含み、

前記第 1 報知期間延長決定手段は、前記第 2 報知期間延長決定手段よりも高確率で報知期間を延長することに決定する

10

請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

報知期間延長決定手段により報知期間を延長すると決定されたことにもとづき、あらかじめ設けられた複数種類の延長期間から延長期間報知手段によって報知する延長期間を選択する延長期間選択手段を備え、

前記延長期間選択手段は、保留判定手段によって保留記憶手段に記憶されている数値データのうち少なくとも 1 つが所定の判定値データと一致すると判定されたときに延長期間を選択する第 1 延長期間選択手段と、前記保留判定手段によって前記保留記憶手段に記憶されている数値データに前記所定の判定値データと一致する数値データがないと判定されたときに延長期間を選択する第 2 延長期間選択手段と、を含み、

20

前記第 1 延長期間選択手段は、前記第 2 延長期間選択手段よりも高確率で長期間の延長報知期間を選択する

請求項 2 または請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技機の稼働状態が停止している稼働停止期間を計測する稼働停止期間計測手段を備え、

判定手段は、前記稼働停止期間計測手段によって計測されている稼働停止期間が遊技機の稼働状態が再開したときに所定期間を超えていたときに、所定の条件が成立したと判定する

30

請求項 1 から請求項 4 のうちいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

期間報知手段によりあらかじめ遊技者に報知した報知期間内に演出パターン報知手段があらかじめ遊技者に報知した特定の演出パターンに従って可変表示実行手段により識別情報の可変表示が実行されたことを成功報知として報知する成功報知手段と、

前記報知期間内に前記特定の演出パターンに従って可変表示実行手段により識別情報の可変表示が実行されなかったことを失敗報知として報知する失敗報知手段と、を備え、

前記成功報知手段は、前記特定の演出パターンに従って識別情報の可変表示が実行されたことに応じて成功報知を行い、

前記失敗報知手段は、前記特定の演出パターンに従った識別情報の可変表示が実行されることなく前記報知期間が経過したことに応じて前記失敗報知を行う

40

請求項 1 から請求項 5 のうちいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

判定手段により所定の条件が成立したと判定されない停止期間を計測する停止期間計測手段を備え、

演出パターン報知手段は、前記判定手段により所定の条件が成立したときに、前記停止期間計測手段によって計測されている停止期間が特定期間以内であったときは、所定の演出パターンのうちから特別の演出パターンを遊技者に報知する

請求項 1 から請求項 6 のうちいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

50

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始し、当該複数種類の識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるパチンコ遊技機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、表示状態が変化可能な可変表示部が設けられ、可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定表示態様となった場合に所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

10

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態となるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、特別図柄（識別情報）を表示する可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せとなることを、通常、「大当り」という。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29.5秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。また、大入賞口が閉成した時点で所定の条件（例えば、大入賞口内に設けられているVゾーンへの入賞）が成立していない場合には、大当り遊技状態は終了する。

20

【0005】

また、可変表示部において最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示部に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

30

【0006】

このような遊技機には、可変表示手段においてリーチ態様や大当り態様が表示される旨を事前に報知するいわゆる予告機能を備えたものがある。予告機能にもとづく予告演出は、例えば、最終停止図柄が確定する以前の段階で、特別図柄の可変表示態様や背景画像が変化したり、所定のキャラクタが登場したり変化したり、遊技機に設けられているランプ・LED等の発光手段を明滅させたり、遊技機に設けられているスピーカ等の音出力手段から音声や効果音を出力することによって行われる。

40

【0007】

また、上記のような遊技機において、遊技者に対して指定時間内に達成すべき課題を提示し、遊技者が指定時間内に課題を達成したときに特典を付与するものがある（例えば特許文献1）。

50

【 0 0 0 8 】

さらに、複数回の変動表示にわたって継続する連続演出の実行中に所定の条件が成立すると、連続演出の変動表示回数を延長するものがある（例えば特許文献2）。

【 0 0 0 9 】

【特許文献1】特開2004-33571号公報

【特許文献2】特開2002-355400号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 1 0 】

特許文献1に記載された遊技機では、指定時間内に提示された課題を達成できないことが決定した時点で課題の達成に対する期待感が失われてしまい、その後に実行される識別情報の可変表示に対して遊技者に期待感を持たせることはできないという課題があった。

10

【 0 0 1 1 】

また、特許文献2に記載された遊技機では、連続演出における変動表示回数が内部的に延長されるだけであるため、連続演出が実行されているという印象を遊技者に持たせることしかできなかつた。従って、連続演出が出現することに対して遊技者に期待感を持たせることができるに止まり、単調な演出となってしまうおそれがあるという課題があった。

【 0 0 1 2 】

特許文献1に記載された遊技機と特許文献2に記載された遊技機とを組合せても、あらかじめ指定した時間が延長されるだけであるため、単調な演出が延長された時間継続することになり、結局遊技者に飽きられてしまうおそれがある。

20

【 0 0 1 3 】

そこで、本発明は、バリエーションに富んだ演出を長期間に亘って継続して実行することができ、長期間に亘って継続して遊技者に期待感を持たせることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 4 】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄）を可変表示可能な可変表示手段（例えば可変表示装置9）を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立（例えば有効始動入賞）した後、可変表示の開始条件の成立（例えば前回の可変表示の終了）にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始し、当該複数種類の識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（例えば左中右が同一の大当り表示結果）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能となる遊技機であって、所定の数値範囲内で数値データ（例えば大当り判定用乱数発生用カウンタのカウント値）を更新する数値データ更新手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータを含むCPU56におけるステップS22を実行する部分）と、実行条件が成立したときに、数値データ更新手段から数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えばCPU56におけるステップS312を実行する部分）と、実行条件が成立した後、未だ開始条件の成立していない実行条件が成立したときに抽出された数値データを記憶する保留記憶手段（例えば特別図柄判定用バッファ）と、開始条件が成立したときに、当該開始条件が成立した実行条件の成立したときに抽出された数値データが所定の判定値データと一致するか否かを判定する事前判定処理を実行する事前判定手段（例えばCPU56におけるステップS56を実行する部分）と、事前判定手段によって一致すると判定されたことにもとづいて特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段（例えばCPU56におけるステップS305～S307を実行する部分）と、開始条件が成立したときに、当該開始条件が成立した実行条件にもとづく識別情報の可変表示の演出パターンを演出パターンがあらかじめ複数種類設定された演出パターン決定用テーブルを用いて決定する演出パターン決定手段（例えば、CPU56におけるステップS61を実行する部分）と、演出パターン決定手段により決定された演出パターンに従って、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータを含む演出制

30

40

50

御用CPU101におけるステップS802～S804を実行する部分)と、所定の条件(例えばミッション演出を実行するか否かを決定するための条件)が成立したか否かを判定する判定手段(例えばCPU56におけるステップS136を実行する部分)と、判定手段により所定の条件が成立したと判定されたときに所定の報知期間(例えば、3回の可変表示が実行されるまでの期間、2分など)を遊技者に報知する期間報知手段(例えば、演出制御用CPU101におけるステップS803にてミッション報知(期間)を表示させる処理を実行する部分)と、判定手段により所定の条件が成立したと判定されたときに複数の演出パターンの中の特定の演出パターン(例えば、リーチ、スーパーリーチなど)を遊技者に報知する演出パターン報知手段(例えば、演出制御用CPU101におけるステップS803にてミッション報知(演出パターン)を表示させる処理を実行する部分)と、期間報知手段があらかじめ遊技者に報知した報知期間内に演出パターン報知手段があらかじめ遊技者に報知した特定の演出パターンに従って可変表示実行手段により識別情報の可変表示を実行することにより特定遊技状態に制御可能となることを報知する特殊演出(例えばミッション演出)を実行する特殊演出実行手段(例えば、演出制御用CPU101におけるステップS803でのミッション演出を示す表示を実行する部分)と、期間報知手段があらかじめ遊技者に報知した報知期間内に実行される複数回の識別情報の可変表示のうちの最後の識別情報の可変表示が可変表示実行手段により実行されるとき(例えば、報知期間が可変表示の回数である場合は最終回の可変表示が実行されるとき、報知期間が時間である場合はその残り時間を超える実行時間の可変表示が実行されるとき。最後の識別情報の可変表示であるか否かは、例えば、ミッション演出の実行中であるときに、CPU56が、特別図柄の可変表示を実行する前に毎回判定する)に、保留記憶手段に記憶されている数値データが所定の判定値データと一致するか否かを判定する保留判定処理を実行する保留判定手段(例えば、CPU56におけるステップS141～S150を実行する部分)と、保留判定手段の判定結果にもとづいて、期間報知手段があらかじめ遊技者に報知した報知期間を延長するか否かを決定する報知期間延長決定手段(例えば、CPU56におけるステップS151～S154を実行する部分)と、報知期間延長決定手段により報知期間の延長が決定されたときに、延長する報知期間を決定(例えば大当たりとなるまでの期間(変動回数、時間)を延長する期間に決定する)する延長期間決定手段(例えば、CPU56におけるステップS155を実行する部分)と、延長期間決定手段により決定された延長する報知期間にもとづいて遊技者に延長期間を報知する延長期間報知手段(例えば、演出制御用CPU101におけるステップS803にてミッション報知(延長期間)を表示させる処理を実行する部分)と、を備え、特殊演出実行手段は、延長期間報知手段が遊技者に報知した延長期間内に、演出パターン報知手段が遊技者に報知した特定の演出パターンに従って、可変表示実行手段により識別情報の可変表示を実行することにより特定遊技状態に制御可能となることを報知する延長特殊演出(例えば図32(H)参照)を実行することを特徴とする。

【0015】

保留判定手段は、期間報知手段があらかじめ遊技者に報知した報知期間内に実行される複数回の識別情報の可変表示のうちの最後の識別情報の可変表示が可変表示実行手段により実行される前であって、当該最後の識別情報の可変表示の1回前の識別情報の可変表示が可変表示実行手段により実行された後にのみ、保留判定処理を実行する構成(例えばステップS141にてYと判定されたときにのみ保留判定処理を実行する)とされていてもよい。

【0016】

報知期間延長決定手段は、保留判定手段によって保留記憶手段に記憶されている数値データのうち少なくとも1つが所定の判定値データと一致すると判定されたときに報知期間を延長するか否かを決定する第1報知期間延長決定手段(例えばCPU56におけるステップS151, S153～S154)と、保留判定手段によって保留記憶手段に記憶されている数値データに所定の判定値データと一致する数値データがないと判定されたときに報知期間を延長するか否かを決定する第2報知期間延長決定手段(例えばCPU56にお

けるステップS 1 5 2 ~ S 1 5 4) と、を含み、第 1 報知期間延長決定手段は、第 2 報知期間延長決定手段よりも高確率で報知期間を延長することに決定する(例えば、はずれ時の予告継続判定テーブルよりも高確率で予告継続することに決定される大当たりあり時の予告継続判定テーブルを用いて延長の有無を決定する)ように構成されていてもよい。

【 0 0 1 7 】

報知期間延長決定手段により報知期間を延長すると決定されたことにもとづき、あらかじめ設けられた複数種類の延長期間から延長期間報知手段によって報知する延長期間を選択する延長期間選択手段(例えばCPU 5 6におけるステップS 1 5 7にて、ステップS 1 5 5での実行回数カウンタの設定を行う前に、実行回数カウンタに設定する連続回数を選択する処理を実行する部分)を備え、延長期間選択手段は、保留判定手段によって保留記憶手段に記憶されている数値データのうち少なくとも1つが所定の判定値データと一致すると判定されたときに延長期間を選択する第1延長期間選択手段(例えばCPU 5 6におけるステップS 1 5 7にて、大当たりあり時であって、ステップS 1 5 5での実行回数カウンタの設定を行う前に、実行回数カウンタに設定する連続回数を選択する処理を実行する部分)と、保留判定手段によって保留記憶手段に記憶されている数値データに所定の判定値データと一致する数値データがないと判定されたときに延長期間を選択する第2延長期間選択手段(例えばCPU 5 6におけるステップS 1 5 7にて、大当たりなし時であって、ステップS 1 5 5での実行回数カウンタの設定を行う前に、実行回数カウンタに設定する連続回数を選択する処理を実行する部分)と、を含み、第1延長期間選択手段は、第2延長期間選択手段よりも高確率で長期間の延長報知期間を選択する構成(例えば、大当たりあり時は、大当たりなし時よりも多い回数を高確率で選択する構成)とされていてもよい。

10

20

【 0 0 1 8 】

遊技機の稼働状態が停止している稼働停止期間を計測する稼働停止期間計測手段(例えばCPU 5 6における特別図柄の可変表示が実行されない期間を計測する処理を実行する部分)を備え、判定手段は、稼働停止期間計測手段によって計測されている稼働停止期間が遊技機の稼働状態が再開したときに所定期間を超えていたときに、所定の条件が成立したと判定する(例えば、稼働再開時用の予告判定テーブルを用いてミッション演出を行うことに決定する)ように構成されていてもよい。

【 0 0 1 9 】

期間報知手段によりあらかじめ遊技者に報知した報知期間内に演出パターン報知手段があらかじめ遊技者に報知した特定の演出パターンに従って可変表示実行手段により識別情報の可変表示が実行されたことを成功報知(例えば図3 0 (E))として報知する成功報知手段(例えば演出制御用CPU 1 0 1におけるミッション関連演出を実行する部分)と、報知期間内に特定の演出パターンに従って可変表示実行手段により識別情報の可変表示が実行されなかったことを失敗報知(例えば図3 1 (E))として報知する失敗報知手段(例えば演出制御用CPU 1 0 1におけるミッション関連演出を実行する部分)と、を備え、成功報知手段は、特定の演出パターンに従って識別情報の可変表示が実行されたことに応じて成功報知を行い(例えば図3 0 (E))、失敗報知手段は、特定の演出パターンに従った識別情報の可変表示が実行されることなく報知期間が経過したことに応じて失敗報知を行う(例えば図3 1 (E))ように構成されていてもよい。

30

40

【 0 0 2 0 】

判定手段により所定の条件が成立したと判定されない停止期間を計測する停止期間計測手段(例えばCPU 5 6における前回のミッション演出が終了したときに計測を開始し、ステップS 1 3 6にてYと判定されない限り計測を継続する処理を実行する部分。具体的には、CPU 5 6におけるミッション演出が実行されない期間を計測する処理を実行する部分。)を備え、演出パターン報知手段は、判定手段により所定の条件が成立したときに、停止期間計測手段によって計測されている停止期間が特定期間(例えば、1分)以内であったときは、所定の演出パターンのうちから特別の演出パターン(例えば、「さっきと同じリーチ」など)を遊技者に報知するように構成されていてもよい。

【 発明の 効果 】

50

【0021】

請求項1記載の発明によれば、パリエーションに富んだ演出を長期間に亘って継続して実行することができ、長期間に亘って継続して特定遊技状態の発生に対する期待感を遊技者に持たせることができるという効果を奏する。

【0022】

請求項2記載の発明では、保留判定手段による保留判定処理の処理負担を軽減させることができる。

【0023】

請求項3記載の発明では、特殊演出が延長されたときに特定遊技状態の発生に対する遊技者の期待感をさらに高めることができ、遊技の興趣をより向上させることができる。

10

【0024】

請求項4記載の発明では、延長報知期間の長さに対しても遊技者に興味を持たせることができ、延長報知期間が長期間であったときに特定遊技状態の発生に対する遊技者の期待感をさらに高めることができ、遊技の興趣をより向上させることができる。

【0025】

請求項5記載の発明では、遊技者が遊技を開始したあとすぐに特殊演出が実行されるようにすることができ、遊技者が遊技を開始したあとすぐに止めてしまうことを回避することができる。

【0026】

請求項6記載の発明では、成功報知と失敗報知の実行タイミングを適正なタイミングとすることができる。

20

【0027】

請求項7記載の発明では、特殊演出が終了したあと特定期間内に特殊演出を実行するときに、特定期間外とは異なる特別の演出パターンの報知がなされるので、パリエーションに富んだ演出を実行することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0028】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機を正面からみた正面図である。なお、以下の実施の形態では、パチンコ遊技機を例に説明を行うが、本発明による遊技機はパチンコ遊技機に限られず、スロット機などの他の遊技機に適用することもできる。

30

【0029】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤を除く。）を含む構造体である。

【0030】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4と遊技球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5が設けられている。ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には遊技領域7が形成されている。

40

【0031】

遊技領域7の中央付近には、それぞれが識別情報としての図柄を可変表示する複数の可変表示部を含む可変表示装置（特別図柄表示装置）9が設けられている。可変表示装置9

50

には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの可変表示部（図柄表示エリア）がある。また、可変表示装置9には、始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち始動記憶数を表示する4つの特別図柄始動記憶表示エリア（始動記憶表示エリア）18が設けられている。有効始動入賞がある毎に、表示色が変化する（例えば青色表示から赤色表示に変化）始動記憶表示エリアを1増やす。そして、可変表示装置9の可変表示が開始される毎に、表示色が変化している始動記憶数表示エリアを1減らす（すなわち表示色をもとに戻す）。この例では、図柄表示エリアと始動記憶表示エリアとが分けられて設けられているので、可変表示中も始動記憶数が表示された状態にすることができる。なお、始動記憶表示エリアを図柄表示エリアの一部に設けるようにしてもよい。また、可変表示中は始動記憶数の表示を中断するようにしてもよい。また、この例では、始動記憶表示エリアが可変表示装置9に設けられているが、始動記憶数を表示する表示器（特別図柄始動記憶表示器）を可変表示装置9とは別個に設けてもよい。

10

【0032】

可変表示装置9の下方には、始動入賞口14としての可変入賞球装置15が設けられている。始動入賞口14に入った入賞球は、遊技盤6の背面に導かれ、始動口スイッチ14aによって検出される。また、始動入賞口14の下部には開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられている。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。

【0033】

可変入賞球装置15の下部には、特定遊技状態（大当り状態）においてソレノイド21によって開状態とされる開閉板20が設けられている。開閉板20は大入賞口（可変入賞球装置）を開閉する手段である。開閉板20から遊技盤6の背面に導かれた入賞球のうち一方（V入賞領域：特別領域）に入った入賞球はVカウントスイッチ22で検出され、開閉板20からの入賞球はカウントスイッチ23で検出される。遊技盤6の背面には、大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド21Aも設けられている。

20

【0034】

ゲート32に遊技球が入賞しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に右側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32に入った入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄始動記憶表示器41が設けられている。ゲート32への入賞がある毎に、普通図柄始動記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。

30

【0035】

遊技盤6には、複数の入賞口29, 30, 33, 39が設けられ、遊技球の入賞口29, 30, 33, 39への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aによって検出される。各入賞口29, 30, 33, 39は、遊技媒体を受け入れて入賞を許容する領域として遊技盤6に設けられる入賞領域を構成している。なお、始動入賞口14や大入賞口も、遊技媒体を受け入れて入賞を許容する入賞領域を構成する。遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ25が設けられ、下部には、入賞しなかった遊技球を吸収するアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、効果音を発する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cが設けられている。さらに、遊技領域7における各構造物（大入賞口等）の周囲には装飾LEDが設置されている。天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cおよび装飾用LEDは、遊技機に設けられている装飾発光体の一例である。

40

【0036】

50

そして、この例では、左枠ランプ 28 b の近傍に、賞球払出中に点灯する賞球 LED 51 が設けられ、天枠ランプ 28 a の近傍に、補給球が切れたときに点灯する球切れ LED 52 が設けられている。上記のように、この実施の形態のパチンコ遊技機 1 には、発光体としてのランプや LED が各所に設けられている。さらに、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、「カードユニット」という。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

【0037】

カードユニットには、例えば、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ、カードユニットがいずれの側のパチンコ遊技機 1 に対応しているのかを示す連結台方向表示器、カードユニット内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口、およびカード挿入口の裏面に設けられているカードリーダーライトの機構を点検する場合にカードユニットを解放するためのカードユニット錠が設けられている。

10

【0038】

打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通過して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が始動入賞口 14 に入り始動口スイッチ 14 a で検出されると、図柄の変表示を開始できる状態であれば、変表示装置 9 において特別図柄が可変表示（変動）を始める。図柄の変表示を開始できる状態でなければ、始動記憶数を 1 増やす。

【0039】

変表示装置 9 における特別図柄の変表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄の組み合わせが大当り図柄（特定表示結果）であると、大当り遊技状態に移行する。すなわち、開閉板 20 が、一定時間経過するまで、または、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞するまで開放する。そして、開閉板 20 の開放中に遊技球が V 入賞領域に入賞し V カウントスイッチ 22 で検出されると、継続権が発生し開閉板 20 の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば 15 ラウンド）許容される。

20

【0040】

停止時の変表示装置 9 における特別図柄の組み合わせが確率変動を伴う大当り図柄（確変図柄）の組み合わせである場合には、次に大当りとなる確率が高くなる。すなわち、確変状態という遊技者にとってさらに有利な状態となる。

30

【0041】

遊技球がゲート 32 に入賞すると、普通図柄表示器 10 において普通図柄が可変表示される状態になる。また、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定時間だけ開状態になる。さらに、確変状態では、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。すなわち、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

40

【0042】

次に、パチンコ遊技機 1 の裏面の構造について図 2 を参照して説明する。図 2 は、遊技機を裏面から見た背面図である。

【0043】

図 2 に示すように、遊技機裏面側では、変表示装置 9 を制御する演出制御手段が搭載された演出制御基板 80 を含む変表示制御ユニット 49、遊技制御用マイクロコンピュータ等が搭載された遊技制御基板（主基板）31 が設置されている。また、球払出制御を行う払出制御用マイクロコンピュータ等が搭載された払出制御基板 37 が設置されている。なお、演出制御手段は、遊技盤 6 に設けられている変表示装置 9、各種装飾 LED、普通図柄始動記憶表示器 41、装飾ランプ 25、枠側に設けられている天枠ランプ 28 a

50

、左枠ランプ 28 b および右枠ランプ 28 c を点灯制御するとともに、スピーカ 27 からの音発生を制御する。

【0044】

演出制御手段は、演出制御基板 80 に搭載されている 1 つの演出制御用マイクロコンピュータで実現されるが、遊技盤 6 に設けられている各種装飾 LED、普通図柄始動記憶表示器 41、装飾ランプ 25、枠側に設けられている天枠ランプ 28 a、左枠ランプ 28 b および右枠ランプ 28 c を駆動するための駆動回路は、演出制御基板 80 と電氣的に接続されているランプドライバ基板に搭載されている。また、スピーカ 27 を駆動する駆動回路等は、演出制御基板 80 と電氣的に接続されている音声制御基板に搭載されている。

【0045】

さらに、DC 30 V、DC 21 V、DC 12 V および DC 5 V を作成する電源回路が搭載された電源基板 910 やタッチセンサ基板 91 が設けられている。電源基板 910 は、大部分が主基板 31 と重なっているが、主基板 31 に重なることなく外部から視認可能に露出した露出部分がある。この露出部分には、遊技機 1 における主基板 31 および各電気部品制御基板（演出制御基板 80 および払出制御基板 37）や遊技機に設けられている各電気部品への電力供給を実行あるいは遮断するための電力供給許可手段としての電源スイッチと、主基板 31 および払出制御基板 37 に含まれる記憶内容保持手段（例えば、電力供給停止時にもその内容を保持可能なバックアップ RAM）に記憶されたバックアップデータをクリアするための操作手段としてのクリアスイッチとが設けられている。さらに、露出部分における電源スイッチの内側（基板内部側）には、交換可能なヒューズが設けら

10

20

【0046】

なお、電気部品制御基板には、電気部品制御用マイクロコンピュータを含む電気部品制御手段が搭載されている。電気部品制御手段は、遊技制御手段からの指令信号（制御信号）に従って遊技機に設けられている電気部品（遊技用装置：球払出装置 97、可変表示装置 9、ランプや LED などの発光体、スピーカ 27 等）を制御する。以下、主基板 31 を電気部品制御基板に含めて説明を行うことがある。その場合には、電気部品制御基板に搭載される電気部品制御手段は、遊技制御手段と、遊技制御手段からの指令信号に従って遊技機に設けられている電気部品を制御する手段とのそれぞれを指す。また、主基板 31 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板をサブ基板ということがある。

30

【0047】

遊技機裏面において、上方には、各種情報を遊技機外部に出力するための各端子を備えたターミナル基板 160 が設置されている。ターミナル基板 160 には、少なくとも、球切れ検出スイッチ 167 の出力を導入して外部出力するための球切れ用端子、賞球情報（賞球個数信号）を外部出力するための賞球用端子および球貸し情報（球貸し個数信号）を外部出力するための球貸し用端子が設けられている。また、中央付近には、主基板 31 からの各種情報を遊技機外部に出力するための各端子を備えた情報端子基板（情報出力基板）34 が設置されている。

【0048】

貯留タンク 38 に貯留された遊技球は誘導レール 39 を通り、カーブ樋を経て払出ケース 40 A で覆われた球払出装置に至る。球払出装置の上部には、遊技媒体切れ検出手段としての球切れスイッチ 187 が設けられている。球切れスイッチ 187 が球切れを検出すると、球払出装置の払出動作が停止する。球切れスイッチ 187 は遊技球通路内の遊技球の有無を検出するスイッチであるが、貯留タンク 38 内の補給球の不足を検出する球切れ検出スイッチ 167 も誘導レール 39 における上流部分（貯留タンク 38 に近接する部分）に設けられている。球切れ検出スイッチ 167 が遊技球の不足を検知すると、遊技機設置島に設けられている補給機構から遊技機に対して遊技球の補給が行われる。

40

【0049】

入賞にもとづく景品としての遊技球や球貸し要求にもとづく遊技球が多数払い出されて打球供給皿 3 が満杯になると、遊技球は、余剰球通路を経て余剰球受皿 4 に導かれる。さ

50

らに遊技球が払い出されると、感知レバー（図示せず）が貯留状態検出手段としての満タンスイッチ（図示せず）を押圧して、貯留状態検出手段としての満タンスイッチがオンする。その状態では、球払出装置内の払出モータの回転が停止して球払出装置の動作が停止するとともに打球発射装置の駆動も停止する。

【0050】

なお、本例では、電源基板910や払出制御基板37などが遊技枠に設置され、主基板31などが遊技盤6に設置される。

【0051】

図3は、主基板31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する基本回路（遊技制御用マイクロコンピュータに相当：遊技制御手段）53と、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ14a、Vカウントスイッチ22、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a、およびクリアスイッチ921からの信号を基本回路53に与える入力ドライバ回路58と、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、開閉板20を開閉するソレノイド21および大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド21Aを基本回路53からの指令に従って駆動するソレノイド回路59とが搭載されている。

【0052】

なお、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ14a、Vカウントスイッチ22、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a等のスイッチは、センサと称されているものでもよい。すなわち、遊技球を検出できる遊技媒体検出手段（この例では遊技球検出手段）であれば、その名称を問わない。入賞検出を行う始動口スイッチ14a、Vカウントスイッチ22、カウントスイッチ23、および入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aの各スイッチは、入賞検出手段でもある。なお、入賞検出手段は、複数の入賞口に別個に入賞したそれぞれの遊技球をまとめて検出するものであってもよい。また、ゲートスイッチ32aのような通過ゲートであっても、賞球の払い出しが行われるものであれば、通過ゲートへ遊技球が進入することが入賞になり、通過ゲートに設けられているスイッチ（例えばゲートスイッチ32a）が入賞検出手段になる。さらに、この実施の形態では、V入賞領域に入賞した遊技球はVカウントスイッチ22のみで検出されるので、大入賞口に入賞した遊技球数は、Vカウントスイッチ22による検出数とカウントスイッチ23による検出数との和になる。しかし、V入賞領域に入賞した遊技球が、Vカウントスイッチ22で検出されるとともにカウントスイッチ23でも検出されるようにしてもよい。その場合には、大入賞口に入賞した遊技球数は、カウントスイッチ23による検出数に相当する。

【0053】

また、基本回路53から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、可変表示装置9における図柄の可変表示開始に利用された始動入賞球の個数を示す有効始動情報、確率変動が生じたことを示す確変情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路64が搭載されている。

【0054】

遊技制御用マイクロコンピュータで実現される基本回路53は、ゲーム制御（遊技制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段（変動データを記憶する変動データ記憶手段）としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55はCPU56に内蔵されている。すなわち、CPU56は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータは、少なくともRAM55が内蔵されていればよく、ROM54およびI/Oポート部57は外付けであっても内蔵されていてもよい。なお、CPU56はROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、CPU56が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは

10

20

30

40

50

、主基板 31 以外の他の基板に搭載されている CPU についても同様である。また、遊技制御手段は、遊技制御用マイクロコンピュータで実現される基本回路 53 で実現されているが、主として、遊技制御用マイクロコンピュータにおけるプログラムに従って制御を実行する CPU 56 で実現される。

【0055】

また、RAM 55 は、その一部が電源基板 910 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55 の一部の内容は保存される。この例では、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）は、バックアップ RAM 領域（RAM 55 における電源バックアップされている領域：遊技制御バックアップ用記憶手段の一例）に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、この例では、未払出賞球数を示すデータは、非バックアップ RAM 領域（RAM 55 における電源バックアップされていない領域：遊技制御用記憶手段の一例）に保存される。なお、未払出賞球数を示すデータがバックアップ RAM に保存されるようにしてもよい。

10

【0056】

また、払出制御基板 37 から出力されるリセット確認信号と、電源断確認信号と、クリア信号とが、基本回路 53（具体的には入力ポート）に入力される。この例では、CPU 56 のリセット端子は使用されない。

20

【0057】

遊技球を打撃して発射する打球発射装置は払出制御基板 37 上の回路によって制御される発射モータ 94 を含み、発射モータ 94 が回転することによって遊技球を遊技領域 7 に向けて発射する。発射モータ 94 を駆動するための駆動信号は、タッチセンサ基板 91 を介して発射モータ 94 に伝達される。そして、遊技者が操作ノブ（打球ハンドル）5 に触れていることはタッチセンサで検出され、タッチセンサからの信号がタッチセンサ基板 91 に搭載されているタッチセンサ回路（遊技者が操作ノブ 5 に触れているか否かを検出するための検出回路等を含む回路）を介して払出制御基板 37 に伝達される。払出制御基板 37 上の回路は、タッチセンサ回路からの信号がオフ状態を示している場合には、発射モータ 94 の駆動を停止する。なお、操作ノブ 5 には、弾発力を調節するものであり、遊技者が接触する部分であるタッチリングが組み付けられている。タッチセンサ基板 91 は、遊技機において、タッチリングと払出制御基板 37 との間に配置され、かつ、タッチリングの近傍に配置されている。具体的には、タッチリングとタッチセンサ基板 91 との間の配線長は、タッチセンサ基板 91 と払出制御基板 37 との間の配線長よりも短い。

30

【0058】

なお、この実施の形態では、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段が、遊技盤 6 に設けられている普通図柄始動記憶表示器 41 および装飾ランプ 25 の表示制御を行うとともに、枠側に設けられている天枠ランプ 28a、左枠ランプ 28b および右枠ランプ 28c の表示制御を行う。また、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段は、特別図柄を可変表示する可変表示装置 9 および普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 10 の表示制御も行う。

40

【0059】

図 4 は、演出制御基板 80、ランプドライバ基板 35 および音声制御基板 70 の回路構成例を示すブロック図である。なお、ランプドライバ基板 35 および音声制御基板 70 には、マイクロコンピュータは搭載されていない。演出制御基板 80 において、演出制御用マイクロコンピュータ（電気部品制御用マイクロコンピュータの一例）における演出制御用 CPU 101 は、ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、主基板 31 からのストローク信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101

50

は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に、LCDを用いた可変表示装置9の表示制御を行わせる。VDP109は、GCL（グラフィックコントローラLSI）と呼ばれることもある。

【0060】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート104および出力ドライバ110を介して音声制御基板70に対して音番号データを出力する。また、演出制御用CPU101に入出力するバス（アドレスバス、データバス、および書込/読出信号等の制御信号ラインを含む）はバスドライバ105を介してランプドライバ基板35まで延長されている。

【0061】

ランプドライバ基板35において、演出制御用CPU101に入出力するバスは、バスレシーバ351を介して出力ポート352および拡張ポート353に接続される。出力ポート352から出力される各ランプを駆動する信号は、ランプドライバ354で増幅され各ランプに供給される。また、出力ポート352から出力される各LEDを駆動する信号は、LED駆動回路355で増幅され各LEDに供給される。

【0062】

この実施の形態では、遊技機に設けられているランプ・LEDおよび演出用駆動手段は、演出制御基板80に搭載されている演出用CPU101を含む演出制御手段によって制御される。また、可変表示装置9、普通図柄表示器10およびランプ・LED等を制御するためのデータがROMに格納されている。演出用CPU101は、ROMに格納されているデータにもとづいて可変表示装置9、普通図柄表示器10およびランプ・LED等を制御する。そして、ランプドライバ基板35に搭載されている出力ポート352および各駆動回路を介して、ランプ・LEDおよび演出用駆動手段が駆動される。従って、機種変更を行う際に、ランプドライバ基板35についてポート数を変更する等の設計変更を行う必要はあるが、演出制御基板80については、プログラムを格納するROMを交換するだけでよく回路の設計変更を行う必要はない。

【0063】

音声制御基板70において、演出制御基板80からの音番号データは、入力ドライバ702を介して、例えばデジタルシグナルプロセッサによる音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じたデータを音声データ基板70Aに搭載されている音声データROM704から読み出し、読み出したデータに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。

【0064】

音声データROM704に格納されている音番号データに応じたデータは、所定期間（例えば特別図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。音声合成用IC703は、音番号データを入力すると、音声データROM704内の対応するデータに従って音出力制御を行う。対応するデータに従った音出力制御は、次の音番号データを入力するまで継続される。そして、音声合成用IC703は、次の音番号データを入力すると、新たに入力した音番号データに対応した音声データROM704内のデータに従って音出力制御を行う。

【0065】

この実施の形態では、スピーカ27から出力される音声や効果音は演出制御用CPU101を含む演出制御手段によって制御されるのであるが、演出制御手段は、音声制御基板70に音番号データを出力する。音声制御基板70において、音声データROM704には、遊技の進行に伴って出現しうる音声や効果音を実現するための多数のデータが格納され、それらのデータは音番号データに対応付けられている。従って、演出制御手段は、音番号データを出力するだけで音出力制御を実現することができる。なお、音番号データは例えば1バイトデータであり、シリアル信号線またはパラレル信号線によって音声制御基板70に転送される。

10

20

30

40

50

【0066】

次に遊技機の動作について説明する。図5は、主基板31における遊技制御手段(CPU56およびROM, RAM等の周辺回路)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され、リセット端子の入力レベルがハイレベルになると、CPU56は、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0067】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。次に、割込モードを割込モード2に設定し(ステップS2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(ステップS3)。そして、内蔵デバイスレジスタの初期化を行う(ステップS4)。また、内蔵デバイス(内蔵周辺回路)であるCTC(カウンタ/タイマ)およびPIO(パラレル入出力ポート)の初期化(ステップS5)を行った後、RAMをアクセス可能状態に設定する(ステップS6)。なお、割込みモード2は、遊技制御用マイクロコンピュータ56が内蔵する特定レジスタ(イレジスタ)の値(1バイト)と内蔵デバイスが出力する割込みベクタ(1バイト:最下位ビット0)から合成されるアドレスが、割込み番地を示すモードである。

【0068】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ921の出力信号の状態を1回だけ確認する(ステップS7)。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する(ステップS11~ステップS14)。

【0069】

クリアスイッチ921がオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理(例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理)が行われたか否かを確認する(ステップS8)。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。この例では、バックアップフラグ領域に「55H」が設定されていればバックアップあり(オン状態)を意味し、「55H」以外の値が設定されていればバックアップなし(オフ状態)を意味する。

【0070】

バックアップありを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェック(この例ではパリティチェック)を行う(ステップS9)。ステップS9では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理にて同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果(比較結果)は正常(一致)になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0071】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う(ステップS10)。そして、バックアップRAM領域に保存されていたPC(プログラムカウンタ)の退避値がPCに設定され、そのアドレスに復帰する。

【0072】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否かを確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

10

20

30

40

50

【0073】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う(ステップS11)。また、RAM55における所定の作業領域(例えば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄左中右図柄バッファ、特別図柄プロセスフラグ、払出コマンド格納ポインタ、賞球中フラグ、球切れフラグ、払出停止フラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグ)に初期値を設定する作業領域設定処理を行う(ステップS12)。さらに、サブ基板(この実施の形態では払出制御基板37および演出制御基板80)を初期化するための初期化コマンドを各サブ基板に送信する処理を実行する(ステップS13)。初期化コマンドとして、可変表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンド(演出制御基板80に対して)や賞球ランプ51および球切れランプ52の消灯を指示するコマンド等がある。 10

【0074】

そして、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるようにCPU56に設けられているCTCのレジスタの設定が行われる(ステップS14)。すなわち、初期値として2msに相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。

【0075】

初期化処理の実行(ステップS11~S14)が完了すると、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)が繰り返し実行される。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態とされ(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態とされる(ステップS19)。表示用乱数とは、可変表示装置9に表示される図柄を決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。初期値用乱数とは、大当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ(大当たり決定用乱数発生カウンタ)等の、カウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技制御処理において、大当たり決定用乱数発生カウンタのカウント値が1周すると、そのカウンタに初期値が設定される。 20

【0076】

なお、表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態とされるのは、表示用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行されることから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、ステップS17の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、ステップS17の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。 30

【0077】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、レジスタの退避処理(ステップS20)を行った後、図6に示すステップS21~S33の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、CPU56は、まず、スイッチ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ24a等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う(スイッチ処理:ステップS21)。 40

【0078】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う(ステップS22)。CPU56は、さらに、初期値用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う(ステップS23, S24)。

【0079】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のよ 50

うに使用される。

(1) ランダム 1 : 大当りを発生させるか否か決定する (大当り判定用、大当り決定用)

(2) ランダム 2 - 1 ~ 2 - 3 (ランダム 2) : 特別図柄の左中右のはずれ図柄決定用 (特別図柄左中右判定用、はずれ図柄判定用)

(3) ランダム 3 : 大当りを発生させる特別図柄の組合せを決定する (大当り図柄決定用)

(4) ランダム 4 : 特別図柄の変動パターンを決定する (変動パターン決定用)

(5) ランダム 5 : 大当りを発生させない場合にリーチとするか否かを決定する (リーチ判定用)

(6) ランダム 6 : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用) 10

(7) ランダム 7 : ランダム 1 の初期値を決定する (ランダム 1 初期値決定用)

(8) ランダム 8 : ランダム 6 の初期値を決定する (ランダム 6 初期値決定用)

(9) ランダム 9 : 予告演出を実行するか否かを決定する (予告判定用)

(10) ランダム 10 : 予告演出の演出パターンを決定する (予告パターン決定用)

(11) ランダム 11 : 予告演出を継続するか否かを判定する (予告継続判定用)

【0080】

図 6 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 2 では、CPU 5 6 は、(1) の大当り判定用乱数、(3) の大当り図柄決定用乱数、(6) の普通図柄当り判定用乱数、(9) の予告判定用乱数、および(11)の予告継続判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記(1)~(11)の乱数以外の普通図柄に関する乱数等も用いられている。 20

【0081】

さらに、CPU 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う(ステップ S 2 5)。特別図柄プロセス制御では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機 1 を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う(ステップ S 2 6)。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。 30

【0082】

次いで、CPU 5 6 は、特別図柄に関する演出制御コマンドを RAM 5 5 の所定の領域に設定して演出制御コマンドを送出する処理を行う(特別図柄コマンド制御処理: ステップ S 2 7)。また、普通図柄に関する演出制御コマンドを RAM 5 5 の所定の領域に設定して演出制御コマンドを送出する処理を行う(普通図柄コマンド制御処理: ステップ S 2 8)。

【0083】

さらに、CPU 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う(ステップ S 2 9)。 40

【0084】

また、CPU 5 6 は、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する(ステップ S 3 0)。具体的には、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a の何れかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 7 に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用 CPU は、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 9 7 を駆動する。

【0085】

そして、CPU 5 6 は、始動入賞記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する(ス 50

トップS31)。また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する(ステップS32)。さらに、所定の条件が成立したときにソレノイド回路59に駆動指令を行う(ステップS33)。可変入賞球装置15または開閉板20を開状態または閉状態としたり、大入賞口内の遊技球通路を切り替えたりするために、ソレノイド回路59は、駆動指令に応じてソレノイド16, 21, 21Aを駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ(ステップS34)、割込許可状態に設定する(ステップS35)。

【0086】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

10

【0087】

図8は、CPU56が実行する特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。図8に示す特別図柄プロセス処理は、図6のフローチャートにおけるステップS25の具体的な処理である。CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う際に、変動短縮タイマ減算処理(ステップS310)を行い、遊技盤6に設けられている始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち遊技球が始動入賞口14に入賞する始動入賞が発生していたら(ステップS311)、始動口スイッチ通過処理(ステップS312)を行った後に、内部状態に応じて、ステップS300~S308のうちのいずれかの処理を行う。変動短縮タイマは、特別図柄の変動時間が短縮される場合に、変動時間を設定するためのタイマである。

20

【0088】

なお、始動口スイッチ通過処理(ステップS312)では、CPU56は、始動入賞記憶数が最大値である4に達しているかどうかを確認し、始動入賞記憶数が4に達していなければ始動入賞記憶数を1増やし、大当たり判定用乱数等の各乱数の値を抽出し、それらを始動入賞記憶数の値に対応した保存領域(特別図柄判定用バッファ)に格納する処理を行う。なお、乱数を抽出するとは、乱数を生成させるためのカウンタからカウント値を読み出して、読み出したカウント値を乱数値とすることである。ステップS312では、図7に示された乱数のうち、ランダム1~ランダム5が抽出される。

30

【0089】

特別図柄通常処理(ステップS300)：特別図柄の可変表示を開始できる状態になるのを待つ。特別図柄の可変表示を開始できる状態になると(可変表示の開始条件が成立すると)、始動入賞記憶数を確認する。始動入賞記憶数が0でなければ、特別図柄の可変表示の結果、大当たりとするか否か決定する。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS301に移行するように更新する。

【0090】

特別図柄停止図柄設定処理(ステップS301)：特別図柄の可変表示後の左中右図柄の停止図柄を決定する。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS302に移行するように更新する。

40

【0091】

変動パターン設定処理(ステップS302)：特別図柄の可変表示の変動パターン(可変表示態様)を、ランダム4の値に応じて決定する。また、変動時間タイマをスタートさせる。このとき、演出制御基板80に対して、左中右最終停止図柄と変動態様(変動パターン)を指令する情報とが送信される。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS303に移行するように更新する。

【0092】

特別図柄変動処理(ステップS303)：所定時間(ステップS302の変動時間タイマで示された時間)が経過すると、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS304に移行するように更新する。

50

【 0 0 9 3 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：可変表示装置 9 において表示される全図柄が停止されるように制御する。具体的には、特別図柄停止を示す演出制御コマンドが送信される状態に設定する。そして、停止図柄が大当り図柄の組み合わせである場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に移行するように更新する。そうでない場合には、内部状態をステップ S 3 0 0 に移行するように更新する。

【 0 0 9 4 】

大入賞口開放開始処理（ステップ S 3 0 5）：大入賞口を開放する制御を開始する。具体的には、カウンタやフラグを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放する。また、プロセスタイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、大当り中フラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 6 に移行するように更新する。

10

【 0 0 9 5 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：大入賞口ラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御基板 8 0 に送出する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。最後の入賞口の閉成条件が成立したら、内部状態をステップ S 3 0 7 に移行するように更新する。

【 0 0 9 6 】

特定領域有効時間処理（ステップ S 3 0 7）：V 入賞スイッチ 2 2 の通過の有無を監視して、大当り遊技状態継続条件の成立を確認する処理を行う。大当り遊技状態継続の条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態をステップ S 3 0 5 に移行するように更新する。また、所定の有効時間内に大当り遊技状態継続条件が成立しなかった場合、または、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態をステップ S 3 0 8 に移行するように更新する。

20

【 0 0 9 7 】

大当り終了処理（ステップ S 3 0 8）：大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御手段に行わせるための制御を行う。そして、内部状態をステップ S 3 0 0 に移行するように更新する。

【 0 0 9 8 】

図 9 は、この実施の形態で用いられる変動パターンの一例を示す説明図である。図 9 において、「MODE」とは、2 バイト構成の演出制御コマンドにおける 1 バイト目の MODE データを示す。「EXT」とは、2 バイト構成の演出制御コマンドにおける 2 バイト目の EXT データを示す。また、「時間」は特別図柄の変動時間（識別情報の可変表示期間）を示す。

30

【 0 0 9 9 】

この例では、特別図柄の各変動パターンは、リーチとするか否か、リーチとする場合のリーチ態様、大当りとするか否か、大当りとする場合の演出態様、再変動演出を行うか否か、再変動演出を行う場合の演出態様など、各種の演出態様の違いに応じて複数種類用意されている。なお、確変大当りとするか否か、非確変大当りとするか否か、予告演出を行うか否か、および予告演出を行う場合の予告態様など、その他の演出態様の違いに応じて用意されていてもよい。

40

【 0 1 0 0 】

また、特別図柄の各変動パターンには、ミッション報知を行ったあとはずれとなる変動態様を示す変動パターン（変動パターン 1 2 ~ 1 7）、ミッション報知により報知されたミッションが達成されたことにもとづき大当りとなる変動態様を示す変動パターン（変動パターン 1 8 ~ 2 1）、ミッション継続報知を行ったあとはずれとなる変動態様を示す変動パターン（変動パターン 2 2 ~ 2 5）など、ミッション演出に関わる各種の変動パターンが用意されている。

【 0 1 0 1 】

「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動パターンである。「ノーマルリーチ」と

50

は、リーチ態様を伴うが変動結果（停止図柄）が大当たりを生じさせるものとならない変動パターンである。「リーチA」は、「ノーマルリーチ」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。また、リーチ態様が異なるとは、リーチ変動時間において異なった態様の変動態様（速度や回転方向等）やキャラクタ等が現れることをいう。例えば、「ノーマル」では単に1種類の変動態様によってリーチ態様が実現されるのに対して、「リーチA」では、変動速度や変動方向が異なる複数の変動態様を含むリーチ態様が実現される。

【0102】

また、「リーチB」は、「ノーマルリーチ」および「リーチA」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。そして、「リーチC」は、「ノーマルリーチ」、「リーチA」および「リーチB」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。なお、「リーチA」、「リーチB」および「リーチC」では、大当たりとなる場合と大当たりとならない場合とがある。

10

【0103】

図9に示す変動パターン12は、2回転以内にノーマルリーチをかけることをミッションとして報知する変動パターンである。変動パターン13は、3回転以内にノーマルリーチをかけることをミッションとして報知する変動パターンである。変動パターン14は、4回転以内にノーマルリーチをかけることをミッションとして報知する変動パターンである。

【0104】

また、図9に示す変動パターン15は、2回転以内にスーパーリーチ（ノーマルリーチ以外の演出態様によりリーチ演出がなされるリーチ。本例では、リーチA、リーチB、およびリーチCが該当する）をかけることをミッションとして報知する変動パターンである。変動パターン16は、3回転以内にスーパーリーチをかけることをミッションとして報知する変動パターンである。変動パターン17は、4回転以内にスーパーリーチをかけることをミッションとして報知する変動パターンである。

20

【0105】

また、図9に示す変動パターン18は、ノーマルリーチのあと大当たりとなる変動パターンである。変動パターン19は、リーチAのあと大当たりとなる変動パターンである。変動パターン20は、リーチBのあと大当たりとなる変動パターンである。変動パターン21は、リーチCのあと大当たりとなる変動パターンである。

30

【0106】

さらに、図9に示す変動パターン22は、2回転以内にノーマルリーチをかけることを、ミッション演出を継続させるために新たなミッションとして報知する変動パターンである。変動パターン23は、3回転以内にノーマルリーチをかけることを、ミッション演出を継続させるために新たなミッションとして報知する変動パターンである。変動パターン24は、4回転以内にノーマルリーチをかけることを、ミッション演出を継続させるために新たなミッションとして報知する変動パターンである。変動パターン25は、4回転以内にスーパーリーチをかけることを、ミッション演出を継続させるために新たなミッションとして報知する変動パターンである。

【0107】

なお、短縮表示パターンが用いられるようにしてもよい。短縮表示パターンは、左中右の図柄の変動時間が例えば1.0秒という極めて短い変動パターンである。

40

【0108】

また、この実施の形態では、高確率時（確変中）でも低確率時（非確変中＝通常状態）でも変動パターン1～25の変動パターンが用いられるが、高確率時には各変動パターンのそれぞれの変動時間を短くするようにしてもよい。また、高確率時に用いられる変動パターン群（使用されうる複数の変動パターン）と低確率時に用いられる変動パターン群とを別にしてもよい。

【0109】

図10(A)は、はずれ時連続予告パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。

50

はずれ時連続予告パターン選択テーブルは、保留記憶に大当たりがないと判定されたときに使用されるテーブルであって、予告結果が大当たりとならない連続予告パターン（ミッション報知されたミッションが達成されずに大当たりとならないミッション演出パターン）の選択のために用いられるテーブルである。図10（A）に示すように、はずれ時連続予告パターン選択テーブルには、どの変動パターンテーブルをどの順番で選択するかが設定された連続予告パターンが、各保留記憶数ごとに1または複数設定されている。なお、変動パターンテーブルについては後述する（図12参照）。

【0110】

具体的には、はずれ時連続予告パターンとして「保留4はずれパターン3」が選択されたときには、4回の可変表示演出において、変動パターンテーブルT17、変動パターンテーブルTH、変動パターンテーブルT2、変動パターンテーブルT2の順番で順次変動パターンテーブルが使用テーブルとして設定される。従って、「4回転以内ミッション報知2」の可変表示、「通常変動（はずれ）」の可変表示、「ノーマルリーチ（はずれ）」の可変表示、そして「ノーマルリーチ（はずれ）」の可変表示の順番で順次実行される。すなわち、「保留4はずれパターン3」が選択された場合には、1回目の可変表示演出で「4回以内にスーパーリーチをかけなさい」というミッション報知が実行されるが、その1回目の可変表示演出も、2回目～4回目の可変表示演出もスーパーリーチとはならず、ミッションを達成することなく連続予告演出（ミッション演出）が終了することになる。

10

【0111】

また、具体的には、はずれ時連続予告パターンとして「保留3はずれパターン1」が選択されたときには、3回の可変表示演出において、変動パターンテーブルT13、変動パターンテーブルTH、変動パターンテーブルT3の順番で順次変動パターンテーブルが設定される。従って、「3回転以内ミッション報知1」の可変表示、「通常変動（はずれ）」の可変表示、「リーチA（はずれ）」の可変表示が順次実行される。すなわち、「保留3はずれパターン1」が選択された場合には、1回目の可変表示演出で「3回以内にノーマルリーチをかけなさい」というミッション報知が実行されるが、その1回目の可変表示演出も、2回目～3回目の可変表示演出もノーマルリーチとはならず、ミッションを達成することなく連続予告演出（ミッション演出）が終了することになる。

20

【0112】

図10（B）は、大当たり時連続予告パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。大当たり時連続予告パターン選択テーブルは、保留記憶に大当たりがあると判定されたときに使用されるテーブルであって、予告結果が大当たりとなる連続予告パターン（ミッション報知されたミッションが達成されて大当たりとなるミッション演出パターン）の選択のために用いられるテーブルである。図10（B）に示すように、大当たり時連続予告パターン選択テーブルには、どの変動パターン種別テーブルをどの順番で選択するかが設定された連続予告パターンが、各保留記憶数ごとに1または複数設定されている。

30

【0113】

具体的には、大当たり時連続予告パターンとして「保留2あたりパターン」が選択されたときには、2回の可変表示演出において、変動パターンテーブルT12、変動パターンテーブルT18の順番で順次変動パターンテーブルが設定される。従って、「2回転以内ミッション報知1」の可変表示を行い、次の可変表示でノーマルリーチがかかりミッション達成報知を行ったあと大当たりとする演出が実行される。すなわち、「保留2あたりパターン」が選択された場合には、1回目の可変表示演出で「2回以内にノーマルリーチをかけなさい」と報知する2回転以内ミッション報知1が実行され、2回目の可変表示演出でミッションが達成され大当たりとなる連続予告演出が実行される。

40

【0114】

また、具体的には、大当たり時連続予告パターンとして「保留4あたりパターン2」が選択されたときには、4回の可変表示演出において、変動パターンテーブルT17、変動パターンテーブルT2、変動パターンテーブルT5、変動パターンテーブルT18の順番で順次変動パターンテーブルが設定される。従って、「4回転以内ミッション報知2」の可

50

変表示、「ノーマルリーチ(はずれ)」の可変表示、「リーチC」の可変表示、「大当り」の可変表示が順次実行される。すなわち、「保留4あたりパターン2」が選択された場合には、1回目の可変表示で「4回以内にスーパーリーチをかけなさい」と報知するミッション報知が実行され、2回目にノーマルリーチの可変表示が実行され、3回目の可変表示でリーチCとなりミッション達成報知を行ったあと、4回目の可変表示で大当りとなる連続予告演出が実行される。

【0115】

本例では、連続予告演出として、ミッション演出が実行される。従って、はずれ時連続予告パターン選択テーブルによって、ミッション報知されたミッションが達成されないミッション演出が選択され、大当り時連続予告パターン選択テーブルによって、ミッション報知されたミッションが達成され大当りとなるミッション演出が選択される。

10

【0116】

なお、図10に示した連続予告パターン選択テーブルに設定されているミッション演出は一例であり、他の演出態様のミッション演出が含まれていてもよい。例えば、保留記憶が4個あり2回目の可変表示で大当りとなる場合に選択され得る大当り時連続予告パターンとして、1回目の可変表示で「4回以内にリーチをかけなさい」というミッション報知を行い、2回目の可変表示でリーチとなりミッションを達成したあと大当りとなる保留4あたりパターンが設定されていてもよい。この場合、後述する予告設定処理(図14参照)のステップS139にて、大当りとなる保留記憶数と、保留記憶の総数とにもとづいて予告パターンを決定するようにすればよい。

20

【0117】

図11(A)は、はずれ時連続予告継続パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。はずれ時連続予告継続パターン選択テーブルは、連続予告演出を継続すると判定され、保留記憶に大当りがないと判定されたときに使用されるテーブルである。すなわち、はずれ時連続予告継続パターン選択テーブルは、連続予告演出の継続のための連続予告パターンであって、予告結果が大当りとならない連続予告パターン(前回報知されていたミッションが失敗したあとに実行される演出パターンであって、ミッション演出の継続のために再度新たなミッション報知が改めて行われ、改めて報知されたミッションも達成されずに大当りとならないミッション演出パターン)の選択のために用いられるテーブルである。図11(A)に示すように、はずれ時連続予告継続パターン選択テーブルには、どの変動パターンテーブルをどの順番で選択するかが設定された連続予告パターンが、各保留記憶数ごとに1または複数設定されている。なお、変動パターンテーブルについては後述する(図12参照)。

30

【0118】

具体的には、はずれ時連続予告継続パターンとして「保留4継続はずれパターン3」が選択されたときには、4回の可変表示演出において、変動パターンテーブルT25、変動パターンテーブルTH、変動パターンテーブルT2、変動パターンテーブルT2の順番で順次変動パターンテーブルが使用テーブルとして設定される。従って、「4回以内ミッション継続報知2」の可変表示、「通常変動(はずれ)」の可変表示、「ノーマルリーチ(はずれ)」の可変表示、そして「ノーマルリーチ(はずれ)」の可変表示の順番で順次実行される。すなわち、「保留4継続はずれパターン3」が選択された場合には、1回目(前回のミッション演出の最終回)の可変表示演出で前回のミッションが達成されずミッション失敗報知がなされたあと「4回以内にスーパーリーチをかけなさい」というミッション継続報知が実行されるが、その1回目の可変表示演出も、2回目~4回目の可変表示演出もスーパーリーチとはならず、ミッションを達成することなく連続予告演出(ミッション演出:ミッション継続演出)が終了することになる。

40

【0119】

また、具体的には、はずれ時連続予告パターンとして「保留3継続はずれパターン1」が選択されたときには、3回の可変表示演出において、変動パターンテーブルT23、変動パターンテーブルTH、変動パターンテーブルTHの順番で順次変動パターンテーブル

50

が設定される。従って、「3回転以内ミッション継続報知1」の可変表示、「通常変動(はずれ)」の可変表示、「通常変動(はずれ)」の可変表示が順次実行される。すなわち、「保留3継続はずれパターン1」が選択された場合には、1回目(前回のミッション演出の最終回)の可変表示演出で前回のミッションが達成されずミッション失敗報知がなされたあと「3回以内にノーマルリーチをかけなさい」というミッション継続報知が実行されるが、その1回目の可変表示演出も、2回目~3回目の可変表示演出もノーマルリーチとはならず、ミッションを達成することなく連続予告演出(ミッション演出:ミッション継続演出)が終了することになる。

【0120】

図11(B)は、大当たり時連続予告継続パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。大当たり時連続予告継続パターン選択テーブルは、連続予告演出を継続すると判定され、保留記憶に大当たりがあると判定されたときに使用されるテーブルである。すなわち、大当たり時連続予告継続パターン選択テーブルは、連続予告演出の継続のための連続予告パターンであって、予告結果が大当たりとなる連続予告パターン(前回報知されていたミッションが失敗したあとに実行される演出パターンであって、ミッション演出の継続のために再度新たなミッション報知が改めて行われ、改めて報知されたミッションが達成されて大当たりとなるミッション演出パターン)の選択のために用いられるテーブルである。図11(B)に示すように、大当たり時連続予告継続パターン選択テーブルには、どの変動パターン種別テーブルをどの順番で選択するかが設定された連続予告パターンが、各保留記憶数ごとに1または複数設定されている。

【0121】

具体的には、大当たり時連続予告継続パターンとして「保留2継続あたりパターン」が選択されたときには、2回の可変表示演出において、変動パターンテーブルT22、変動パターンテーブルT18の順番で順次変動パターンテーブルが設定される。従って、「2回転以内ミッション継続報知1」の可変表示を行い、次の可変表示でノーマルリーチがかかりミッション達成報知を行ったあと大当たりとする演出が実行される。すなわち、「保留2継続あたりパターン」が選択された場合には、1回目(前回のミッション演出の最終回)の可変表示演出で前回のミッションが達成されずミッション失敗報知がなされたあと「2回以内にノーマルリーチをかけなさい」と報知する2回転以内ミッション継続報知1が実行され、2回目の可変表示演出でミッションが達成され大当たりとなる連続予告演出が実行される。

【0122】

また、具体的には、大当たり時連続予告継続パターンとして「保留4継続あたりパターン2」が選択されたときには、4回の可変表示演出において、変動パターンテーブルT25、変動パターンテーブルT2、変動パターンテーブルT5、変動パターンテーブルT18の順番で順次変動パターンテーブルが設定される。従って、「4回転以内ミッション継続報知2」の可変表示、「ノーマルリーチ(はずれ)」の可変表示、「リーチC」の可変表示、「大当たり」の可変表示が順次実行される。すなわち、「保留4継続あたりパターン2」が選択された場合には、1回目(前回のミッション演出の最終回)の可変表示演出で前回のミッションが達成されずミッション失敗報知がなされたあと「4回以内にスーパーリーチをかけなさい」と報知するミッション継続報知が実行され、2回目にノーマルリーチの可変表示が実行され、3回目の可変表示でリーチCとなりミッション達成報知を行ったあと、4回目の可変表示で大当たりとなる連続予告演出が実行される。

【0123】

本例では、連続予告演出としてのミッション演出を、ミッション継続演出を行うことによって所定期間延長する制御が実行される。従って、はずれ時連続予告継続パターン選択テーブルによって、ミッション演出が延長されて改めて報知されたミッションも達成されないミッション演出が選択され、大当たり時連続予告継続パターン選択テーブルによって、ミッション演出が延長されて改めて報知されたミッションが達成され大当たりとなるミッション演出が選択される。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 4 】

なお、図 1 1 に示した連続予告継続パターン選択テーブルに設定されているミッション演出（ミッション継続演出）は一例であり、他の演出態様のミッション演出が含まれていてもよい。

【 0 1 2 5 】

図 1 2 は、変動パターン種別テーブルの一例を示す説明図である。変動パターン種別テーブルには、変動パターン決定用乱数と比較される比較値が各変動パターンに対応して振り分けられている変動パターンテーブルが複数含まれている。図 1 2 に示す変動パターン種別テーブルには、各変動パターンに対応して振り分けられた比較値の数が表されている。

10

【 0 1 2 6 】

なお、変動パターン決定用乱数と比較される各比較値は、各変動パターンテーブルの特性を考慮して振り分けられ、使用する変動パターンテーブルとの関係で出現し得る演出を示す変動パターンにのみ振り分けられる。

【 0 1 2 7 】

例えば、テーブル T 2 ~ T 2 5 は、それぞれ、対応する変動パターン 2 ~ 2 5 のいずれかのみを選択するときを使用されるテーブルであるため、変動パターン 2 ~ 2 5 のうちの対応する変動パターンのみが常に選択されるように振り分けされる。具体的には、テーブル T 2 は変動パターン 2 のみが選択されるように振り分けされており、テーブル T 2 5 は変動パターン 2 5 のみが選択されるように振り分けされている。

20

【 0 1 2 8 】

テーブル T A は、「大当り」かつ「連続予告演出なし」のときに使用されるテーブルであるため、テーブル T A では、はずれとなる変動パターンや予告演出を行う変動パターンに対応して比較値が振り分けされることはない。テーブル T H は、「はずれ」のときに使用されるテーブルであるため、テーブル T H では、大当りやリーチとなる変動パターンに対応して比較値が振り分けされることはない。テーブル T R は、「リーチ」のときに使用されるテーブルであるため、テーブル T R では、大当りやリーチにもならないはずれとなる変動パターンに対応して比較値が振り分けされることはない。

【 0 1 2 9 】

具体的には、図 1 2 に示すように、変動パターンテーブル T A では、1 5 0 個の比較値のうち、5 5 個の比較値が変動パターン 6 に対応し、3 5 個の比較値が変動パターン 7 に対応し、3 0 個の比較値が変動パターン 8 に対応し、2 0 個の比較値が変動パターン 9 に対応し、1 5 個の比較値が変動パターン 1 0 に対応し、5 個の比較値が変動パターン 1 1 に対応するように設定されている。変動パターンテーブル T H は、1 5 0 個全ての比較値が変動パターン 1 に対応して振り分けられている。図 1 2 には、一部の変動パターンテーブルだけが表れているが、他の変動パターンテーブルも同様に、それぞれ比較値が振り分けられて設定されている。

30

【 0 1 3 0 】

図 1 3 は、変動開始時処理を示すフローチャートである。変動開始時処理は、上述した特別図柄プロセス処理に含まれる複数の処理の一部（ステップ S 3 0 0 ~ ステップ S 3 0 2）をまとめて示す処理である。

40

【 0 1 3 1 】

変動開始時処理において、CPU 5 6 は、特別図柄の変動を開始することができる状態（例えば可変表示装置 9 において図柄の変動がなされておらず、かつ、大当り遊技中でもない状態）であれば（ステップ S 5 0）、始動入賞記憶数（保留記憶数）の値を確認する（ステップ S 5 1）。具体的には、始動入賞カウンタのカウント値を確認する。なお、可変表示装置 9 において図柄の変動がなされておらず、かつ、大当り遊技中でもない状態であるか否かは、特別図柄プロセスフラグの示す値が所定の値となっているか否かによって判定される。

【 0 1 3 2 】

50

始動入賞記憶数が0でなければ、後述する予告設定処理を実行する(ステップS52)。次いで、始動入賞記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップS53)、始動入賞記憶数の値を1減らし(始動入賞記憶カウンタのカウント値を1減らし)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS54)。すなわち、始動入賞記憶数=n(n=2,3,4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、始動入賞記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各始動入賞記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、始動入賞記憶数=1,2,3,4の順番と一致するようになっている。

【0133】

10

次いで、CPU56は、乱数格納バッファから大当たり判定用乱数を読み出し(ステップS55)、大当たりとするか否かを決定するための大当たり判定モジュールを実行する(ステップS56)。大当たりとすることに決定しない場合には、乱数格納バッファからリーチ判定用乱数を読み出して、リーチとするか否かを決定するためのリーチ判定モジュールを実行する(ステップS57)。

【0134】

大当たりの有無(はずれの場合にはリーチの有無)を決定すると、CPU56は、始動入賞記憶数=1に対応する保存領域に保存されているランダム3の格納値(大当たりとする場合)、あるいは、ランダム2の格納値(はずれとする場合)を抽出し、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS58)。なお、連続予告演出の実行中については、後述する変動パターン決定処理にて、リーチの有無が変更になることがあるが、このような場合には、変動パターンと合致するように、特別図柄の停止図柄の決定を変動パターン決定処理のあとに再度行うようにすればよい。

20

【0135】

次いで、CPU56は、予告継続設定処理を行う(ステップS59)。また、CPU56は、変動パターン決定用乱数カウンタから変動パターン決定用乱数を抽出し(ステップS60)、抽出した変動パターン決定用乱数の値に応じて変動パターンを決定する後述する変動パターン決定処理を実行する(ステップS61)。具体的には、ステップS61において、あらかじめ用意されている複数種類の変動パターンテーブルの中から使用テーブルを決定し、決定した変動パターンテーブルに配されている比較値のうち、抽出した変動パターン決定用乱数の値と一致する比較値が対応付けられている変動パターンとすることに決定される。なお、後述するように、本例では、連続予告演出の実行中であれば、CPU56は、ステップS61にて、あらかじめ決定されている演出態様の変動パターンを選択する。

30

【0136】

変動パターンを決定すると、CPU56は、決定した変動パターンの変動時間データを特別図柄プロセスタイマに設定する(ステップS62)。そして、CPU56は、実行回数カウンタのカウント値が0でなければ1減算し(ステップS63, S64)、決定した変動パターン指定のコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットし(ステップS65)、サブルーチンであるコマンドセット処理を実行する(ステップS66)。

40

【0137】

コマンドセット処理を実行することによって演出制御コマンドが演出制御基板80に送信される。この実施の形態では、演出制御手段に送信されうる各演出制御コマンドはROM54のコマンド送信テーブルに格納されている。また、コマンドセット処理では、CPU56は、ポインタが示すROM54のアドレスに格納されている演出制御コマンドデータを、演出制御コマンドデータを出力するための出力ポートに設定するとともに、コマンドを送信することを示す演出制御INT信号を出力する。

【0138】

そして、CPU56は、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)を更新する処理(具体的には上述したステップS303の処理を示す値に更新する処理)を実行する(ステップS

50

67)。

【0139】

図14は、変動開始時処理内で実行される予告設定処理(ステップS52)を示すフローチャートである。予告設定処理において、CPU56は、実行回数カウンタを読み出す(ステップS121)。

【0140】

読み出した実行回数カウンタのカウント値が0であった場合には(ステップS122のY)、CPU56は、制御状態が確変状態でなく(ステップS123のN)、始動入賞カウンタのカウント値が2以上であれば(ステップS124のY)、始動入賞カウンタのカウント値を処理数に設定するとともに(ステップS125)、検査回数カウンタのカウント値を初期値である0に設定する(ステップS125)。なお、検査回数カウンタは、後述するステップS126~ステップS131のループ処理の繰り返し回数をカウントするためのカウンタである。

10

【0141】

次いで、CPU56は、検査回数カウンタのカウント値を1加算し(ステップS126)、始動入賞記憶数=K(検査回数カウンタのカウント値が示す数)に対応する保存領域に格納されている大当り判定用乱数値を読み出して(ステップS127)、大当り判定モジュールを実行する。すなわち、大当り判定サブルーチンをコールする(ステップS128)。大当り判定モジュールにおいて、読み出した大当り判定用乱数値にもとづいて大当りとならないと判定された場合には(ステップS129のN)、CPU56は、処理数を1減算し(ステップS130)、減算後の処理数が0になっていなければステップS126の処理に移行する(ステップS131のY)。

20

【0142】

すなわち、この例では、ステップS126~ステップS131の処理が、処理数が0になるまで繰り返し実行される。ただし、この例では、ステップS126~ステップS131のループ処理におけるステップS128において大当りとなるとの判定がなされると(ステップS129のY)、その時点でループ処理を終了する。つまり、ステップS126~ステップS131では、保留中の可変表示の中に大当りとなるものがあると判定されるまで、または、処理数が0となるまで(保留中の可変表示についての判定を全て終えるまで)、始動入賞記憶数=1~4に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各大当り判定用乱数値が、抽出された順番が早い方から順次読み出され、大当りとなるか否かの判定が実行される。

30

【0143】

CPU56は、ステップS128において大当りとなると判定された場合には(ステップS129のY)、図示しない大当りあり時の予告判定テーブル(大当りあり時のミッション演出判定テーブル)を使用テーブルとして設定する(ステップS132)。大当りあり時の予告判定テーブルは、大当りなし時の予告判定テーブルと比較して高確率で連続予告演出(ミッション演出)を実行することに決定されるように、予告判定用乱数の抽出値と比較される比較値が設定されている。

【0144】

一方、CPU56は、ステップS128において大当りとなると判定されることなく処理数が0となった場合には(ステップS131のN)、図示しないはずれ時(大当りなし時)の予告判定テーブル(はずれ時のミッション演出判定テーブル)を使用テーブルとして設定する(ステップS133)。大当りなし時の予告判定テーブルは、大当りあり時の予告判定テーブルと比較して低確率で連続予告を実行することに決定されるように、予告判定用乱数の抽出値と比較される比較値が設定されている。

40

【0145】

そして、CPU56は、予告判定用乱数を抽出し(ステップS135)、予告判定用乱数が、使用テーブルとして設定されている予告判定テーブルに設定されている比較値のいずれかと一致したら連続予告を行うことに決定する(ステップS136)。

50

【0146】

連続予告を行うと判定された場合には（ステップS136のY）、CPU56は、連続予告における予告演出の連続回数の残数をカウントする実行回数カウンタに、検査回数カウンタのカウント値を設定する（ステップS137）。次いで、CPU56は、予告態様決定用乱数値を抽出し（ステップS138）、その予告態様決定用乱数にもとづいて連続予告演出の演出態様（予告パターン：ミッション演出パターン）を決定する（ステップS139）。

【0147】

ステップS139での予告パターンの決定には、例えば、予告態様決定用乱数の抽出値と比較される比較値が振り分けられた連続予告パターン選択テーブル（図10参照）が用いられる。連続予告パターン選択テーブルには、この例では、複数回の可変表示演出を順次実行することでミッション演出が実行されるように、連続回数分の可変表示演出の組合せが、連続回数毎に1種類または複数種類あらかじめ設定されており、複数種類設定されている場合はその組合せに比較値が振り分けられている。よって、ステップS139にて、ステップS137にて実行回数カウンタに設定された連続回数分の予告演出の演出態様が決定される。

10

【0148】

具体的には、大当たりあり時であって、ステップS137において実行回数カウンタに「4」が設定された場合には、ステップS139において4回分の可変表示演出の組合せがあらかじめ設定されている大当たりあり時の連続予告パターン（保留4あたりパターン1～保留4あたりパターン3）の中から、抽出された予告態様決定用乱数値に対応する比較値が設定されている連続予告パターンに決定される。

20

【0149】

上記の処理によって、この実施の形態では、保留記憶中に大当たりとなるものがあつた場合に、連続予告演出（達成されるミッション報知を行うミッション演出）を実行可能になる。また、この実施の形態では、大当たりとならない場合にも、すなわち、保留記憶中に大当たりとなるものがない場合でも、連続予告演出（達成されないミッション報知を行うミッション演出）を実行可能とする構成としている。なお、この例では、ステップS132とステップS133とで異なる予告判定テーブルを用いた判定処理を行う構成として、保留記憶中に大当たりとなるものがない場合と比較して、保留記憶中に大当たりとなるものがあつた場合は高確率でミッション演出を行うことに決定されるようにしている。

30

【0150】

図15は、変動開始時処理内で実行される予告継続設定処理（ステップS59）を示すフローチャートである。予告継続設定処理において、CPU56は、実行回数カウンタを読み出し、読み出した実行回数カウンタのカウント値が1であつた場合には（ステップS141のY）、今回実行する可変表示演出が、連続予告演出での複数回の可変表示演出のうち、最終回の可変表示演出であることを意味するため、連続予告演出を延長するか否かの判定などを行うための処理に移行する。

【0151】

CPU56は、今回実行する可変表示の表示結果が大当たり表示結果でなく（ステップS142のN）、始動入賞カウンタのカウント値が2以上であれば（ステップS143のY）、始動入賞カウンタのカウント値を処理数に設定するとともに（ステップS144）、検査回数カウンタのカウント値を初期値である0に設定する（ステップS144）。一方、今回大当たりとする場合、または、保留記憶数が所定数（この例では2以上）ない場合には、CPU56は、連続予告演出（ミッション演出）を行うか否かの判定や演出内容の決定などを行うための処理に移行することなく予告設定処理を終了する。なお、検査回数カウンタは、後述するステップS145～ステップS150のループ処理の繰り返し回数をカウントするためのカウンタである。

40

【0152】

次いで、CPU56は、検査回数カウンタのカウント値を1加算し（ステップS145

50

)、始動入賞記憶数 = K (検査回数カウンタのカウント値が示す数) に対応する保存領域に格納されている大当たり判定用乱数値を読み出して (ステップ S 1 4 6)、大当たり判定モジュールを実行する。すなわち、大当たり判定サブルーチンをコールする (ステップ S 1 4 7)。大当たり判定モジュールにおいて、読み出した大当たり判定用乱数値にもとづいて大当たりとならないと判定された場合には (ステップ S 1 4 8 の N)、CPU 5 6 は、処理数を 1 減算し (ステップ S 1 4 9)、減算後の処理数が 0 になっていなければステップ S 1 4 5 の処理に移行する (ステップ S 1 5 0 の Y)。

【 0 1 5 3 】

すなわち、この例では、ステップ S 1 4 5 ~ ステップ S 1 5 0 の処理が、処理数が 0 になるまで繰り返し実行される。ただし、この例では、ステップ S 1 4 5 ~ ステップ S 1 5 0 のループ処理におけるステップ S 1 4 7 において大当たりとなるとの判定がなされると (ステップ S 1 4 8 の Y)、その時点でループ処理を終了する。つまり、ステップ S 1 4 5 ~ ステップ S 1 5 0 では、保留中の可変表示の中に大当たりとなるものがあると判定されるまで、または、処理数が 0 となるまで (保留中の可変表示についての判定を全て終えるまで)、始動入賞記憶数 = 1 ~ 4 に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各大当たり判定用乱数値が、抽出された順番が早い方から順次読み出され、大当たりとなるか否かの判定が実行される。

10

【 0 1 5 4 】

CPU 5 6 は、ステップ S 1 4 7 において大当たりとなると判定された場合には (ステップ S 1 4 8 の Y)、図示しない大当たりあり時の予告継続判定テーブル (大当たりあり時のミッション演出継続判定テーブル) を使用テーブルとして設定する (ステップ S 1 5 1)。大当たりあり時の予告継続判定テーブルは、大当たりなし時の予告継続判定テーブルと比較して高確率で連続予告演出 (ミッション演出) を継続することに決定されるように、予告継続判定用乱数 (ランダム 1 1) の抽出値と比較される比較値が設定されている。

20

【 0 1 5 5 】

一方、CPU 5 6 は、ステップ S 1 4 7 において大当たりとなると判定されることなく処理数が 0 となった場合には (ステップ S 1 5 0 の N)、図示しないはずれ時 (大当たりなし時) の予告継続判定テーブル (はずれ時のミッション演出継続判定テーブル) を使用テーブルとして設定する (ステップ S 1 5 2)。大当たりなし時の予告継続判定テーブルは、大当たりあり時の予告継続判定テーブルと比較して低確率で連続予告を継続することに決定されるように、予告継続判定用乱数 (ランダム 1 1) の抽出値と比較される比較値が設定されている。

30

【 0 1 5 6 】

そして、CPU 5 6 は、予告継続判定用乱数 (ランダム 1 1) を抽出し (ステップ S 1 5 3)、予告継続判定用乱数が、使用テーブルとして設定されている予告継続判定テーブルに設定されている比較値のいずれかと一致したら連続予告を継続することに決定する (ステップ S 1 5 4)。

【 0 1 5 7 】

連続予告を継続 (延長) すると判定された場合には (ステップ S 1 5 4 の Y)、CPU 5 6 は、継続された連続予告における予告演出の連続回数の残数をカウントする実行回数カウンタに、検査回数カウンタのカウント値を設定する (ステップ S 1 5 5)。次いで、CPU 5 6 は、予告態様決定用乱数値を抽出し (ステップ S 1 5 6)、その予告態様決定用乱数にもとづいて連続予告継続演出の演出態様 (予告継続パターン : ミッション演出継続パターン) を決定する (ステップ S 1 5 7)。

40

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 5 7 での予告パターンの決定には、例えば、予告態様決定用乱数の抽出値と比較される比較値が振り分けられた連続予告継続パターン選択テーブル (図 1 1 参照) が用いられる。連続予告継続パターン選択テーブルには、この例では、現在実行されているミッション演出に続けて、複数回の可変表示演出を順次実行することでミッション継続演出が実行されるように、連続回数分の可変表示演出の組合せが、連続回数毎に 1 種類ま

50

たは複数種類あらかじめ設定されており、複数種類設定されている場合はその組合せに比較値が振り分けされている。よって、ステップS157にて、ステップS155にて実行回数カウンタに設定された連続回数分の継続予告演出の演出態様が決定される。

【0159】

具体的には、大当たりあり時であって、ステップS155において実行回数カウンタに「4」が設定された場合には、ステップS157において4回分の可変表示演出の組合せがあらかじめ設定されている大当たりあり時の継続予告継続パターン（保留4継続あたりパターン1～保留4継続あたりパターン3）の中から、抽出された予告態様決定用乱数値に対応する比較値が設定されている継続予告継続パターンに決定される。

【0160】

上記の処理によって、この実施の形態では、保留記憶中に大当たりとなるものがあつた場合に、継続予告演出を継続することが可能となる。また、この実施の形態では、大当たりとならない場合にも、すなわち、保留記憶中に大当たりとなるものがない場合でも、継続予告演出を継続可能とする構成としている。なお、この例では、ステップS151とステップS152とで異なる予告継続判定テーブルを用いた判定処理を行う構成として、保留記憶中に大当たりとなるものがない場合と比較して、保留記憶中に大当たりとなるものがあつた場合は高確率でミッション演出を継続することに決定されるようにしている。

【0161】

図16は、変動開始時処理内で実行される変動パターン決定処理（ステップS61）を示すフローチャートである。変動パターン決定処理において、CPU56は、まず、実行回数カウンタが0でなければ（ステップS161のN）、決定されている予告パターンと、実行回数カウンタによって特定される継続予告の実行回数とにもとづいて、使用する変動パターンテーブルを決定し、決定した変動パターンテーブルを使用テーブルとして設定する（ステップS165）。

【0162】

実行回数カウンタが0であれば（ステップS161のY）、CPU56は、今回の可変表示で大当たりとするか否かを確認し（ステップS162）、大当たりとする場合には、大当たりパターン選択用の変動パターンテーブルTAを使用テーブルとして設定する（ステップS163）。

【0163】

今回の可変表示で大当たりとしない場合には、CPU56は、リーチとする場合にはリーチ選択用の変動パターンテーブルTRを使用テーブルとして設定し、リーチにもしない場合ははずれ選択用の変動パターンテーブルTHを使用テーブルとして設定する（ステップS164）。

【0164】

そして、CPU56は、ステップS163、ステップS164、またはステップS165にて使用テーブルとして設定された変動パターンテーブルと、ステップS60にて抽出された変動パターン決定用乱数とにもとづいて、変動パターンを決定する（ステップS166）。

【0165】

次に、遊技制御手段から演出制御手段に対する制御コマンドの送出方式について説明する。図17は、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドの信号線を示す説明図である。図17に示すように、この実施の形態では、演出制御コマンドは、演出制御信号D0～D7の8本の信号線で主基板31から演出制御基板80に送信される。また、主基板31と演出制御基板80との間には、ストローク信号（演出制御INT信号）を送信するための演出制御INT信号の信号線も配線されている。なお、図17には、演出制御コマンドの例が示されているが、他の電気部品制御基板（この実施の形態では払出制御手段）への制御コマンドも、8本の信号線と1本のINT信号の信号線によって送信される。

【0166】

10

20

30

40

50

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」とされる。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

【0167】

図18に示すように、演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御手段は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。従って、演出制御手段から見ると、演出制御INT信号は、演出制御コマンドデータの取り込みの契機となる取込信号に相当する。

10

【0168】

演出制御コマンドは、演出制御手段が認識可能に1回だけ送出される。認識可能とは、この例では、演出制御INT信号のレベルが変化することであり、認識可能に1回だけ送出されるとは、例えば演出制御コマンドデータの1バイト目および2バイト目のそれぞれに応じて演出制御INT信号が1回だけパルス状（矩形波状）に出力されることである。なお、演出制御INT信号は図18に示された極性と逆極性であってもよい。

【0169】

図19は、演出制御基板80に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図19に示す例において、コマンド8000(H)~8018(H)は、特別図柄を可変表示する可変表示装置9における特別図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンドである。なお、変動パターンを指定するコマンド（変動パターンコマンド）は変動開始指示も兼ねている。

20

【0170】

コマンド88XX(H)（X=4ビットの任意の値）は、普通図柄の変動パターンに関する演出制御コマンドである。コマンド89XX(H)は、普通図柄の停止図柄を指定する演出制御コマンドである。コマンド8A00(H)は、普通図柄の可変表示の停止を指示する演出制御コマンドである。

【0171】

コマンド91XX(H)、92XX(H)および93XX(H)は、特別図柄の左中右の停止図柄を指定する演出制御コマンドである。「XX」には図柄番号が設定される。また、コマンドA000(H)は、特別図柄の可変表示の停止を指示する演出制御コマンドである。コマンドBXXX(H)は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そして、コマンドC000(H)~EXXX(H)は、特別図柄の変動および大当り遊技に関わらない可変表示装置9の表示状態に関する演出制御コマンドである。

30

【0172】

コマンドD000(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンドである。

40

【0173】

コマンドE0XX(H)は、可変表示装置9における始動入賞記憶数を表示する表示エリアにおいて、表示色を変化させる始動記憶表示エリア18の個数を示す演出制御コマンドである。例えば、演出制御手段は、各始動記憶表示エリア18のうち「XX(H)」で指定される個数の始動記憶表示エリア18の表示色を変化させる。すなわち、コマンドE0XX(H)は、保留個数という情報を報知するために設けられている表示エリアの制御を指示するコマンドである。なお、表示色を変化させる始動記憶表示エリア18の個数に関するコマンドが、表示色を変化させるエリアの個数の増減を示すように構成されていてもよい。また、この実施の形態では、始動入賞記憶の上限値は4であるから、「XX」は0~4のいずれかである。

50

【 0 1 7 4 】

また、コマンド E 4 0 0 (H) は、高確率状態から低確率状態になったときに送信されるコマンドであり、コマンド E 4 0 1 (H) は、低確率状態から高確率状態になったときに送信されるコマンドである。

【 0 1 7 5 】

演出制御基板 8 0 の演出制御手段は、主基板 3 1 の遊技制御手段から上述した演出制御コマンドを受信すると図 1 9 に示された内容に応じて可変表示装置 9 および普通図柄表示器 1 0 の表示状態を変更するとともに、ランプ・LED の表示状態を変更し、必要ならば音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。なお、図 1 9 に示された例以外の制御コマンドも遊技制御手段から演出制御手段に送信される。例えば、賞球ランプ 5 1 や球切れランプ 5 2 の表示状態、および普通図柄始動記憶表示器 4 1 の点灯個数を示す制御コマンド等や、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドも遊技制御手段から演出制御手段に送信される。

10

【 0 1 7 6 】

可変表示の開始を示す可変表示開始指定コマンドおよび可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドは、変動パターン指定の演出制御コマンドで実現され、識別情報の表示結果を特定可能な識別情報指定コマンドは、左図柄指定、中図柄指定、右図柄指定の演出制御コマンドで実現され、可変表示の終了を示す可変表示終了指定コマンドは、特別図柄停止の演出制御コマンドで実現されている。また、この実施の形態では、変動パターン指定の演出制御コマンドが可変表示の開始を示す可変表示開始指定コマンドおよび可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドとして兼用されているが、可変表示開始指定コマンドと可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドとを別にしてもよい。

20

【 0 1 7 7 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 2 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔を決めるための 2 m s タイマの初期設定等を行うための初期化処理が行われる (ステップ S 7 0 1) 。その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視 (ステップ S 7 0 2) の確認を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 CPU 1 0 1 は、そのフラグをクリアし (ステップ S 7 0 3) 、以下の演出制御処理を実行する。

30

【 0 1 7 8 】

この実施の形態では、タイマ割込は 2 m s 毎にかかる。すなわち、演出制御処理は、2 m s 毎に起動される。また、この実施の形態では、タイマ割込処理ではフラグセットのみがなされ、具体的な演出制御処理はメイン処理において実行されるが、タイマ割込処理で演出制御処理を実行してもよい。

【 0 1 7 9 】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析する (コマンド解析実行処理 : ステップ S 7 0 4) 。次いで演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う (ステップ S 7 0 5) 。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態に対応したプロセスを選択して実行する。そして、演出制御基板 8 0 で使用される各乱数カウンタを更新する処理を実行する (ステップ S 7 0 6) 。その後、ステップ S 7 0 2 のタイマ割込フラグの確認を行う処理に戻る。

40

【 0 1 8 0 】

次に、主基板 3 1 からの演出制御コマンド受信処理について説明する。図 2 1 は、主基板 3 1 から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2 バイト構成の演出制御コマンドを 6 個格納可能なり

50

ングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかが示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよく、例えば、図柄指定コマンド格納領域を3個(2×3=6バイトのコマンド受信バッファ)、それ以外の変動パターン指定などのコマンド格納領域を1個(2×1=2バイトのコマンド受信バッファ)のようなバッファ構成としてもよい。音声制御手段や、ランプ制御手段においても同様に、リングバッファ形式でないバッファ形式としてもよい。

【0181】

主基板31からの演出制御用のINT信号は演出制御用CPU101の割込端子に入力されている。例えば、主基板31からのINT信号がオン状態になると、演出制御用CPU101において割込がかかる。そして、演出制御用CPU101は、割込処理において演出制御コマンドの受信処理を実行する。演出制御コマンドの受信処理において、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドデータを、コマンド受信個数カウンタが示す受信コマンドバッファに格納する。

10

【0182】

図22は、コマンド解析処理(ステップS704)の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

20

【0183】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(ステップS611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップS612)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+1しておく。

【0184】

受信した演出制御コマンドが特別図柄左指定の演出制御コマンド(91XX(H))であれば(ステップS613)、演出制御用CPU101は、「XX」で示される左図柄を示すデータを、RAMにおける左図柄格納領域に格納する(ステップS614)。また、特別図柄中指定の演出制御コマンド(92XX(H))であれば(ステップS616)、演出制御用CPU101は、「XX」で示される中図柄を示すデータを、RAMにおける中図柄格納領域に格納する(ステップS617)。そして、特別図柄右指定の演出制御コマンド(93XX(H))であれば(ステップS618)、演出制御用CPU101は、「XX」で示される右図柄を示すデータを、RAMにおける右図柄格納領域に格納する(ステップS619)。

30

【0185】

また、受信した演出制御コマンドが変動パターン指定の演出制御コマンドであれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、そのコマンドのEXTデータを変動パターンデータ格納領域に格納し(ステップS622)、変動パターン受信フラグをセットする(ステップS623)。

40

【0186】

そして、ステップS612で読み出した受信コマンドがその他の演出制御コマンドである場合には、受信コマンドに対応するフラグをセットする(ステップS624)。

【0187】

図23は、図20に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(ステップS705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御プロセスフラ

50

グの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 6 のうちのいずれかの処理が行われる。各処理において、以下のような処理が実行される。

【 0 1 8 8 】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）：コマンド受信割込処理によって、変動時間を特定可能な演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を受信したか否かを確認する。具体的には、変動パターンコマンドが受信されたことを示すフラグ（変動パターン受信フラグ）がセットされたか否かを確認する。変動パターン受信フラグは、コマンド解析処理によって、変動パターン指定の演出制御コマンドが受信されたことが確認された場合にセットされる（ステップ S 6 2 3）。

【 0 1 8 9 】

演出パターン決定処理（ステップ S 8 0 1）：受信した変動パターンコマンドにもとづいて、変動パターンコマンド毎にそれぞれ複数種類あらかじめ用意された演出パターンのうち何れの演出パターンとするかを決定する処理を行う。また、ミッション関連演出を実行するか否か、実行する場合の演出内容を決定する処理を行う。

【 0 1 9 0 】

全図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 2）：左中右図柄の変動が開始されるように制御する。

【 0 1 9 1 】

図柄変動中処理（ステップ S 8 0 3）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミングを制御するとともに、変動時間の終了を監視する。可変表示演出にて、必要に応じて、ミッション報知、ミッション達成報知、ミッション失敗報知を行う。また、左右図柄の停止制御を行う。

【 0 1 9 2 】

全図柄停止待ち設定処理（ステップ S 8 0 4）：変動時間の終了時に、全図柄停止を示す演出制御コマンド（特別図柄停止の演出制御コマンド）を受信していたら、図柄の変動を停止し停止図柄（確定図柄）を表示する制御を行う。

【 0 1 9 3 】

大当たり表示処理（ステップ S 8 0 5）：変動時間の終了後、確変大当たり表示または通常大当たり表示の制御を行う。

【 0 1 9 4 】

大当たり遊技中処理（ステップ S 8 0 6）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放前表示や大入賞口開放時表示の演出制御コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【 0 1 9 5 】

図 2 4 は、変動パターンテーブル毎に設定されているプロセスデータの一構成例を示す説明図である。プロセスデータは、プロセスタイマ設定値と演出制御実行データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。演出制御実行データは、表示制御実行データとランプ制御実行データとを含む。表示制御実行データは、特別図柄の変動期間中における可変表示装置 9 の表示状態を示すデータが設定されている。例えば、表示制御実行データ 1 には、可変表示開始時の可変表示装置 9 の表示状態を示すデータが設定されている。また、ランプ制御実行データは、特別図柄の変動期間中におけるランプ・LED の表示状態を示すデータが設定されている。例えば、ランプ制御実行データ 1 には、可変表示開始時のランプ・LED の表示状態を示すデータが設定されている。そして、特別図柄の変動期間中において、表示状態を切り替えるタイミング（例えば可変表示装置 9 において新たなキャラクタが登場するタイミング、ランプ・LED を点灯状態から消灯状態に切り替えるタイミング）が到来すると、演出制御手段は、プロセスデータにおける次の演出制御実行データに従って、可変表示装置 9 およびランプ・LED の表示状態を制御する。プロセスタイマ設定値には、切替のタイミングに応じた時間が設定されている。

【 0 1 9 6 】

このように、演出制御手段が、ROM に記憶されているプログラムおよびプロセスデー

10

20

30

40

50

タにもとづいて演出手段を制御し、複数の演出手段（この実施の形態では可変表示装置 9 およびランプ・LED）の制御に関わるプログラムが、演出制御基板 80 に搭載されている ROM に格納されている。そして、それらのプログラムを格納する ROM を 1 つの ROM として構成することができる。従って、部品点数を減らすことができる。また、ROM に記憶されているプロセスデータのうち、プロセスタイマ設定値が共通化されている。従って、演出制御手段の ROM 容量を節減することができる。なお、演出制御実行データについても、表示制御実行データとランプ制御実行データとを共通化できるのであれば、1 つの演出制御実行データとしてもよい。このように、この実施の形態では、複数の演出手段の制御に関わるデータのうち少なくとも一部のデータ（この実施の形態では音声データ ROM 704 に格納されているデータを除くデータ）を同一 ROM に格納することができる。 10

【0197】

図 24 に示すプロセスデータは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセスデータは、各変動パターンのそれぞれに応じて用意されている。従って、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンに応じて、使用するプロセスデータを選択する。

【0198】

図 25 は、図 23 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 101 は、変動パターン受信フラグがセットされたか否かを確認する（ステップ S811）。セットされていれば、そのフラグをリセットする（ステップ S812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出パターン決定処理（ステップ S801）に対応した値に変更する（ステップ S813）。 20

【0199】

図 26 は、図 23 に示された演出制御プロセス処理における演出パターン決定処理（ステップ S801）を示すフローチャートである。演出パターン決定処理において、演出制御用 CPU 101 は、あらかじめ定められている複数種類の演出パターンの中から、受信した変動パターンコマンドに対応付けされている演出パターンを選択し、実行する演出パターンを決定する（ステップ S821）。なお、変動パターンコマンドに対応付けされている演出パターンが複数ある場合には、例えば抽選によって 1 つの演出パターンを選択する。 30

【0200】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、今回がミッション演出での可変表示である場合であって、ミッション関連演出を実行する場合には、そのミッション関連演出の内容を決定する（ステップ S822）。

【0201】

本例では、演出制御基板 80 では、ミッション報知を行った場合には、ミッションの成功あるいは失敗が確定するまで、実行したミッション報知の内容を RAM の所定領域に記憶しておく。そして、ステップ S826 にて、演出制御用 CPU 101 は、未確定のミッションがある場合には保存しているミッション報知の内容と、受信した変動パターンコマンドともとづいて、ミッション報知を行うか否か、報知済みのミッションを達成するか否か、報知済みのミッションの失敗が確定するか否かを確認し、その確認結果に従って、ミッション関連演出を行うか否か、およびミッション関連演出の内容を決定する。 40

【0202】

ミッション関連演出とは、ミッションを遊技者に報知するためのミッション報知、ミッションが達成したことを遊技者に報知するためのミッション達成報知、ミッションが達成されず失敗したことを遊技者に報知するためのミッション失敗報知などのミッション演出に関連する演出を意味する。

【0203】

ミッション関連演出の内容を決定したときには、演出制御用 CPU 101 は、決定した 50

ミッション関連演出に対応したミッション関連演出開始時間決定タイマをスタートする（ステップS823）。ミッション関連演出開始時間決定タイマは、可変表示装置9において図柄の変動が開始されてからミッション関連演出を開始するまでの時間を計測するタイマであり、ミッション関連演出を開始するタイミングを決定するためのタイマである。ミッション関連演出を開始するタイミングは、例えば、ミッション達成報知であればミッションの達成が確定したときとされ、ミッション失敗報知であればミッションの失敗が確定したときとされる。具体的には、例えばスーパーリーチとなればミッション達成となる場合に、可変表示演出においてリーチとなり、その後スーパーリーチに発展した場合には、スーパーリーチに発展したタイミングでミッション達成報知が行われる。なお、ステップS822においてミッション関連演出を行わないことに決定した場合には、ステップS823の処理は実行されず、ステップS824に移行する。 10

【0204】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグを全図柄変動開始処理（ステップS802）に対応した値に更新する（ステップS824）。

【0205】

図27は、演出制御プロセス処理における全図柄変動開始処理（ステップS802）を示すフローチャートである。全図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、特別図柄の可変表示の変動パターンに応じたプロセスデータを選択する（ステップS831）。そして、選択したプロセスデータにおける演出実行データ1に対応したプロセスタイマをスタートさせる（ステップS832）。また、プロセスデータ中の表示制御実行データ1にもとづいてLCD制御を行う（ステップS833）。例えば、表示制御実行データ1の内容に応じた信号を、LCDによる可変表示装置9に与える。なお、表示制御実行データ1にはROMのアドレスが設定され、そのアドレスから始まる領域に、より詳細な制御データを格納しておき、それらの制御データに従ってLCD制御を行うように構成してもよい。また、プロセスデータ中のランプ制御実行データ1にもとづいてランプ・LED制御を行う（ステップS834）。例えば、ランプ制御実行データ1の内容に応じた信号を各ランプ・LEDに与える。なお、ランプ制御実行データ1にはROMのアドレスが設定され、そのアドレスから始まる領域に、より詳細な制御データを格納しておき、それらの制御データに従ってランプ・LED制御を行うように構成してもよい。 20

【0206】

また、変動パターンに応じた音番号データを音声出力基板70に出力する（ステップS835）。音声出力基板70において、音声合成用IC703は、音番号データに応じたデータを音声データROM704から読み出し、読み出したデータに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム707で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。 30

【0207】

その後、変動時間タイマ（特別図柄の変動時間に応じたタイマ）をスタートし（ステップS836）、演出制御プロセスフラグの値を図柄変動中処理に対応した値にする（ステップS837）。 40

【0208】

図28は、演出制御プロセス処理における図柄変動中処理（ステップS803）を示すフローチャートである。図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、ミッション関連演出開始時間決定用タイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップS841）。タイムアウトしていたら、演出制御用CPU101は、ステップS826にて決定したミッション関連演出に対応したプロセスデータを選択する（ステップS842）。すなわち、以後、選択したプロセスデータを用いて可変表示装置9の演出を制御することに決定する。また、ミッション関連演出でスピーカ27を使用する場合には、ミッション関連演出の演出態様に応じた音番号データを音声出力基板70に出力する（ステップS843、S844）。音声出力基板70において、音声合成用IC703は、音番号データに応 50

じたデータを音声データROM704から読み出し、読み出したデータに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム707で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。

【0209】

なお、演出制御用CPU101は、ミッション関連演出の演出制御を、変動時間タイマがタイムアウトする前すなわち変動表示結果が確定する前に終了する。ミッション関連演出の実行時期は、ミッション報知を行う場合には例えば左中右図柄の高速変動が終了する前、ミッション達成報知を行う場合にはミッション達成確定時、ミッション失敗報知を行う場合にはミッション失敗確定時とすればよい。

10

【0210】

また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS845)、プロセスデータにおける演出制御実行データの切り替えを行う(ステップS846)。すなわち、プロセスデータにおいて、次に設定されているプロセスタイマをスタートさせるとともに(ステップS847)、次に設定されている表示制御実行データにもとづいてLCD制御を行う(ステップS848)。また、プロセスデータ中の次に設定されているランプ制御実行データにもとづいてランプ・LED制御を行う(ステップS849)。

【0211】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしていたら(ステップS850)、特別図柄停止の表示制御コマンドの受信を監視するための監視タイマをスタートさせ(ステップS851)、演出制御プロセスフラグの値を全図柄停止待ち処理に対応した値にする(ステップS852)。

20

【0212】

図29は、演出制御プロセス処理における全図柄停止待ち処理(ステップS804)を示すフローチャートである。全図柄停止待ち処理において、演出制御用CPU101は、全図柄停止を指示する演出制御コマンド(特別図柄停止の演出制御コマンド)を受信しているか否か確認する(ステップS861)。全図柄停止を指示する演出制御コマンドを受信していれば、記憶されている停止図柄で図柄を停止させる制御を行う(ステップS862)。

30

【0213】

そして、ステップS862で大当たり図柄を表示した場合には(ステップS863のY)、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(ステップS805)に対応した値に設定する(ステップS865)。

【0214】

ステップS862で大当たり図柄を表示しない場合(はずれ図柄を表示した場合)には(ステップS863のN)、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応した値に設定する(ステップS864)。

【0215】

全図柄停止を指定する演出制御コマンドを受信していない場合には、監視タイマがタイムアウトしているかどうか確認する(ステップS868)。タイムアウトした場合には、何らかの異常が発生したと判断して、可変表示装置9にエラー画面を表示する制御を行う(ステップS869)。そして、ステップS863に移行する。

40

【0216】

次に、可変表示装置9にて実行されるミッション演出の具体例について説明する。図30は、ミッション演出の演出パターンとして「保留2あたりパターン(図10(B)参照)」が選択された場合におけるミッション演出での可変表示装置9の表示状態の例を示す説明図である。

【0217】

50

なお、「保留2あたりパターン」は、2個目の保留記憶にもとづく可変表示の表示結果が大当たり表示結果となる時に選択され得るミッション演出の演出パターンであって、1回目の可変表示でミッション報知が実行され、2回目の可変表示でミッションが達成されて大当たりとなるという演出パターンである。

【0218】

図30に示すように、「保留2あたりパターン」のミッション演出では、演出制御用CPU101は、先ず、2回転以内ミッション報知1の変動パターンコマンド(800B(H))を受信したことにともづいて、特別図柄の可変表示(1回目)を開始し(図30(A))、左中右図柄が高速変動している間に、可変表示装置9の表示画面上にミッション報知用のキャラクタを登場させ、ミッション報知を行う(図30(B))。ここでは、ミッション報知用のキャラクタの吹き出し表示として「2回転以内にノーマルリーチをかけなさい」というミッションを表示するとともに、スピーカ27から「2回転以内にノーマルリーチをかけなさい」という音声を出力することによって、ミッション報知を行う。なお、本例では、ミッション関連演出として、ミッション報知された期間(例えば2回転以内)の終了までの可変表示回数が可変表示装置9に表示される。具体的には、図30(C)に示すような「あと2回!!」、図30(D)に示すような「あと1回!!」、また「最終回!」や「ラストチャンス!」などが考えられる。

【0219】

1回目の可変表示の表示結果としてはずれ図柄が確定表示されたあと(図30(C))、演出制御用CPU101は、ミッション報知あたり1の変動パターンコマンド(8011(H))を受信したことにともづいて、特別図柄の可変表示(2回目)を開始し(図30(D))、左右図柄が同一図柄となるリーチ表示を行ってノーマルリーチ演出を開始したときに、ミッション関連演出としてミッション達成報知を行う(図30(E))。

【0220】

その後、演出制御用CPU101は、その2回目の可変表示の表示結果を大当たり表示結果とし(図30(F))、ミッション演出を終了して、大当たり演出を開始する。

【0221】

図31は、ミッション演出の演出パターンとして「保留2はずれパターン(図10(A)参照)」が選択された場合におけるミッション演出での可変表示装置9の表示状態の例を示す説明図である。

【0222】

なお、「保留2はずれパターン」は、2個の保留記憶があり、その保留記憶中に大当たり表示結果となるものがない時に選択され得るミッション演出の演出パターンであって、1回目の可変表示でミッション報知が実行され、2回目の可変表示でミッションが達成されずミッション失敗となりはずれとなるという演出パターンである。

【0223】

図31に示すように、「保留2はずれパターン」のミッション演出では、演出制御用CPU101は、先ず、2回転以内ミッション報知1の変動パターンコマンド(800B(H))を受信したことにともづいて、特別図柄の可変表示(1回目)を開始し(図31(A))、左中右図柄が高速変動している間に、可変表示装置9の表示画面上にミッション報知用のキャラクタを登場させ、ミッション報知を行う(図31(B))。ここでは、ミッション報知用のキャラクタの吹き出し表示として「2回転以内にノーマルリーチをかけなさい」というミッションを表示するとともに、スピーカ27から「2回転以内にノーマルリーチをかけなさい」という音声を出力することによって、ミッション報知を行う。

【0224】

1回目の可変表示の表示結果としてはずれ図柄が確定表示されたあと(図31(C))、演出制御用CPU101は、通常変動(はずれ)の変動パターンコマンド(8000(H))を受信したことにともづいて、特別図柄の可変表示(2回目)を開始し(図31(D))、左右図柄が同一図柄とならない非リーチ表示を行ったときに、ミッション関連演出としてミッション失敗報知を行う(図31(E))。

10

20

30

40

50

【0225】

その後、演出制御用CPU101は、その2回目の可変表示の表示結果をはずれ表示結果とし(図31(F))、ミッション演出を終了する。

【0226】

図32は、ミッション演出の演出パターンとして「保留3はずれパターン2(図10(A)参照)」が選択され、ミッション演出が実行されているときに、ミッション継続演出として「保留2継続あたりパターン」が選択された場合におけるミッション演出(ミッション継続演出を含む)での可変表示装置9の表示状態の例を示す説明図である。

【0227】

「保留3はずれパターン2」は、3個の保留記憶があり、可変表示の表示結果が大当たり表示結果となるものが保留記憶にないときに選択され得るミッション演出の演出パターンであって、1回目の可変表示でミッション報知が実行され、2回目および3回目の可変表示でミッションが達成されず、ミッション失敗とされる演出パターンである。

【0228】

また、「保留2継続あたりパターン」は、ミッション失敗となるミッション演出の最終回の可変表示が実行されるときであり、2個の保留記憶があり、2個目の保留記憶にもとづく可変表示の表示結果が大当たり表示結果となるときに選択され得るミッション演出の演出パターンであって、1回目の可変表示(ミッション失敗となるミッション演出の最終回の可変表示)で、既にミッション報知がなされているミッション演出についてのミッション失敗が確定したあとにミッション報知が実行され、2回目の可変表示でミッションが達成されて大当たりとなると演出パターンである。

【0229】

図32に示すように、「保留3はずれパターン2」のミッション演出では、演出制御用CPU101は、先ず、例えば3回転以内ミッション報知2の変動パターンコマンド(800F(H))を受信したことにともづいて、特別図柄の可変表示(1回目)を開始し(図32(A))、左中右図柄が高速変動している間に、可変表示装置9の表示画面上にミッション報知用のキャラクタを登場させ、ミッション報知を行う(図32(B))。ここでは、ミッション報知用のキャラクタの吹き出し表示として「3回転以内にリーチAをかけなさい」というミッションを表示するとともに、スピーカ27から「3回転以内にリーチAをかけなさい」という音声を出力することによって、ミッション報知を行う。

【0230】

1回目の可変表示の表示結果としてはずれ図柄が確定表示されたあと(図32(C))、演出制御用CPU101は、ノーマルリーチ(はずれ)の変動パターンコマンド(8001(H))を受信したことにともづいて、特別図柄の可変表示(2回目)を開始し(図32(D))、2回目の可変表示にてノーマルリーチの可変表示演出を行ったあと、表示結果としてはずれ図柄を表示する(図32(E))。

【0231】

次いで、演出制御用CPU101は、「保留2継続あたりパターン」のミッション演出における1回目の可変表示の際に主基板31から送信される2回転以内ミッション継続報知1の変動パターンコマンド(8015(H))を受信する。すなわち、ミッション演出が継続されないのであれば、「保留3はずれパターン2」のミッション演出における3回目の可変表示の際に、主基板31から送信されるはずのノーマルリーチ(はずれ)の変動パターンコマンド(8001(H))は送信されない。

【0232】

演出制御用CPU101は、2回転以内ミッション継続報知1の変動パターンコマンド(8015(H))を受信したことにともづいて、特別図柄の可変表示(「保留3はずれパターン2」のミッション演出における3回目の可変表示)を開始し(図32(F))、3回目の可変表示にて例えばノーマルリーチの可変表示演出を開始したとき(あるいはスーパーリーチに発展しないことが確定したとき)にミッション失敗報知を行う(図32(G))。なお、この場合、演出制御用CPU101は、「保留3はずれパターン2」のミ

ッション演出が達成されない可変表示を独自に決定して実行する。

【0233】

さらに、演出制御用CPU101は、「保留3はずれパターン2」のミッション演出における3回目の可変表示にてミッション失敗報知を行ったあと、その可変表示（継続1回目）にて「保留2継続あたりパターン」のミッション演出を開始し、可変表示装置9の表示画面上にミッション報知用のキャラクタを登場させ、ミッション報知を行う（図32（H））。ここでは、ミッション報知用のキャラクタの吹き出し表示として「次の回転でノーマルリーチをかけなさい」というミッションを表示するとともに、スピーカ27から「次の回転でノーマルリーチをかけなさい」という音声を出力することによって、ミッション継続演出におけるミッション報知を行う（図32（H））。

10

【0234】

ミッション継続演出においてミッション報知を再度改めて行ったあと、演出制御用CPU101は、ミッション報知あたり1の変動パターンコマンド（8011（H））を受信したことにもとづいて、特別図柄の可変表示（全4回目：継続2回目）を開始し、左右図柄が同一図柄となるリーチ表示を行ってノーマルリーチ演出を開始したときに、ミッション関連演出としてミッション達成報知を行う（例えば図30（E）参照）。

【0235】

その後、演出制御用CPU101は、その可変表示の表示結果を大当り表示結果とし、ミッション演出（ミッション継続演出を含む）を終了して、大当り演出を開始する。

【0236】

以上に説明したように、ミッション演出を延長（継続）するか否か判定し、判定結果に応じて再度のミッション報知を行い、遊技者に改めて報知した報知期間内にミッションが達成されたときに大当りとする構成としたので、ミッション演出を延長して行うことができ、バリエーションに富んだ演出を長期間に亘って継続して実行することができる。従って、長期間に亘って継続して大当りの発生に対する期待感を遊技者に持たせることができるようになる。

20

【0237】

また、上述したように、ミッション演出を延長（継続）するか否かの判定を、そのミッション演出にて実行される複数回の特別図柄の可変表示のうちの最後の可変表示が実行される前であって、その最後の可変表示の1回前の可変表示が実行された後に、1回だけ実行する構成としたので、ミッション演出を延長するか否かの判定に関わる処理の処理負担を軽減させることができる。

30

【0238】

また、上述したように、保留記憶の中に大当りがあるときは、保留記憶の中に大当りがないときと比較して、ミッション演出が高確率で延長される構成としたので、ミッション演出が延長されたときにミッションが高確率で達成されるようにすることができ、ミッション演出が延長されたときの期待感をさらに高めさせることができる。なお、保留記憶の中に大当りがあるときにのみミッション演出を延長する構成としてもよい。このように構成すれば、ミッション演出が延長されたときはミッションが常に達成されることになるので、ミッション演出が延長されるか否かについても期待感を持たせることができる。

40

【0239】

また、上述したように、ミッション演出にて、大当りとなる可変表示が実行される前に、ミッション報知によるミッションが達成される演出を行う構成としている（図10（B）の保留4あたりパターン2参照）ので、意外性のある演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0240】

また、上述したように、あらかじめミッション報知により指定した所定期間（所定を含む）内にあらかじめミッション報知により報知した特定の演出態様が出現したことを報知する成功報知と、あらかじめミッション報知により指定した所定期間内にあらかじめミッション報知により報知した特定の演出態様が出現しなかったことを報知する失敗報知とを

50

、成功または失敗が確定したときに行う構成としたので、成功報知と失敗報知の実行タイミングを適正なタイミングとすることができる。

【0241】

なお、上述した実施の形態では、ミッション報知される報知期間として、特別図柄の可変表示の回数（2回以内、3回以内、次の回転）を用いていたが、時間（例えば、30秒以内、1分以内）を用いるようにしてもよい。この場合、あらかじめ把握されているミッション演出の実行時間を報知期間として用いるようにすればよい。

【0242】

また、上述した実施の形態では、ステップS139での予告パターンの決定において、ステップS137にて実行回数カウンタに設定された連続回数分の予告演出の演出態様を決定する構成としていた。すなわち、保留記憶に大当たりとなるものを含む場合には大当たりとなるまでの保留回数、保留記憶に大当たりとなるものを含まない場合には保留記憶の総数がそれぞれ実行回数カウンタに設定され、設定された連続回数分の可変表示でミッション演出を行う構成としていた。しかし、ステップS139にて、保留記憶の総数以下の任意の回数を連続回数として決定し、決定した連続回数分の予告演出の演出態様を決定する構成としてもよい。この場合、ステップS139での予告パターンの決定を行ったあとに、ステップS137での実行回数カウンタの設定を行うようにし、実行回数カウンタに決定した連続回数の値を設定するようにすればよい。

10

【0243】

具体的には、保留記憶が4であり大当たりとなるものを含まない場合には、予告することに決定されたときに（ステップS136のY参照）、CPU56が、例えば抽選によって連続回数を例えば「3」とすることに決定し、3回分の可変表示演出の組合せがあらかじめ設定されているはずれ時の予告パターンの中から、抽出した予告態様決定用乱数値に対応する比較値が設定されている予告パターンに決定するようにすればよい。その後、実行回数カウンタに、連続回数である「3」を設定するようにすればよい。上記のように構成すれば、保留記憶数以下の任意の回数継続するミッション演出を実行することができる。

20

【0244】

また、上述した実施の形態では、ステップS157での予告継続パターンの決定において、ステップS155にて実行回数カウンタに設定された連続回数分の予告演出の演出態様を決定する構成としていた。すなわち、保留記憶に大当たりとなるものを含む場合には大当たりとなるまでの保留回数、保留記憶に大当たりとなるものを含まない場合には保留記憶の総数がそれぞれ実行回数カウンタに設定され、設定された連続回数分の可変表示でミッション継続演出を行う構成としていた。しかし、ステップS157にて、保留記憶の総数以下の任意の回数を連続回数として決定し、決定した連続回数分の予告演出の演出態様を決定する構成としてもよい。この場合、ステップS157での予告継続パターンの決定を行ったあとに、ステップS155での実行回数カウンタの設定を行うようにし、実行回数カウンタに決定した連続回数の値を設定するようにすればよい。

30

【0245】

具体的には、保留記憶が4であり大当たりとなるものを含まない場合には、継続することに決定されたときに（ステップS154のY参照）、CPU56が、例えば抽選によって連続回数を例えば「3」とすることに決定し、3回分の可変表示演出の組合せがあらかじめ設定されているはずれ時の予告継続パターンの中から、抽出した予告態様決定用乱数値に対応する比較値が設定されている予告継続パターンに決定するようにすればよい。その後、実行回数カウンタに、連続回数である「3」を設定（すなわち2回延長）するようにすればよい。上記のように構成すれば、保留記憶数以下の任意の回数だけさらに実行（なお、1回目の可変表示は延長前のミッション演出の最終回と重複するため、延長する回数は実行回数カウンタにステップS155にて設定される回数より1少ない回数である）することでミッション演出を延長するミッション継続演出を実行することができる。

40

【0246】

上記のように、ステップS157にて保留記憶の総数以下の任意の回数を連続回数とし

50

て決定し、決定した連続回数分の予告演出の演出態様を決定する構成とした場合に、保留記憶に大当たりとなるものを含むか否かによって、連続回数の選択率を異ならせるようにしてもよい。例えば、ステップS157にて、保留記憶の総数以下の回数から連続回数を選択する際に、遊技制御手段が、保留記憶に大当たりとなるものを含む場合には、保留記憶に大当たりとなるものを含まない場合よりも高確率で多い回数を選択するように、大当たりあり用の報知期間選択テーブルと大当たりなし用の報知期間選択テーブルとを用いるようにすればよい。保留記憶が4である場合には、大当たりあり用の報知期間選択テーブルを使用すると高確率で連続回数として4が選択され、大当たりなし用の報知期間選択テーブルを使用すると高確率で連続回数として2が選択されるようにすればよい。上記のように構成すれば、延長されるミッション演出の長さに対しても遊技者に興味を持たせることができ、ミッション演出の延長期間が長期間であったときに大当たりの発生に対する遊技者の期待感をさらに高めることができ、遊技の興趣をより向上させることができる。すなわち、ミッション演出の継続期間が長期間となったときに、ミッションの達成率が高いという期待を遊技者に持たせることが可能となる。

10

【0247】

また、上記の実施の形態では特に言及していないが、遊技制御手段が、遊技機の稼働状態が停止（例えば、特別図柄の変表示が実行されていない状態、デモンストレーション画面が表示されている状態、遊技球が発射されていない状態）している稼働停止期間を計測し、遊技機の稼働状態が再開したときに、稼働停止期間が所定期間（例えば10分、1時間など）を超えていた場合には、遊技機の稼働状態が再開したあと少なくとも最初のミッション演出が実行されるまでは、高確率でミッション演出を実行すると判定するようにしてもよい。この場合、例えば、遊技制御手段は、特別図柄の変表示が終了したとき（具体的には、特別図柄プロセスフラグをステップS300を示す値に更新したとき）に稼働停止期間の計測を開始し、特別図柄の変表示を開始するとき（具体的には、ステップS51にてYと判定したとき）に稼働状態が再開したと判断して稼働停止期間を確認する。そして、例えば、稼働停止期間が所定期間を超えている状態で遊技機の稼働状態が再開すると、ミッション演出が最初に実行されるまで、稼働再開時用の予告判定テーブル（高確率で予告することに決定されるように比較値が設定されたテーブル）が使用テーブルとして設定され、ステップS136で稼働再開時用の予告判定テーブルを用いて予告演出を実行するか否かを判定するようにすればよい。上記のように構成すれば、遊技者が遊技を開始したあとすぐにミッション演出が実行されることが期待でき、遊技者が遊技を開始したあとすぐに止めてしまうことを回避することが期待できる。

20

30

【0248】

また、上記の実施の形態では特に言及していないが、遊技制御手段あるいは演出制御手段が、ミッション演出が実行されないミッション演出非出現期間を計測し（例えば、ミッション演出が終了したときに計測を開始し、ステップS136にてYと判定されない限り計測を継続することで継続する）、演出制御手段が、ミッション演出を実行するとき（例えばステップS136にてYと判定されていたとき）に、ミッション演出非出現期間が特定期間（例えば30秒、1分、2分）以内であったときは、所定の演出パターンのうちから特別の演出パターンを遊技者に報知する特別のミッション報知を含むミッション演出を行うようにしてもよい。「特別の演出パターン」は、例えば、「さっきと同じリーチを出してね」などのような、前回のミッション報知の内容との関連性を持たせた演出パターンを意味する。この場合、ミッション演出を実行するとき、ミッション演出非出現期間が特定期間外であれば、特別の演出パターンを含まない複数の演出パターン（例えば演出パターンA～F）の中から報知する演出パターンを決定し、ミッション演出非出現期間が特定期間内であれば、前回のミッション演出にて報知された演出パターンの内容毎にあらかじめ定められている特別の演出パターンを含む複数の演出パターンの中から報知する演出パターンを決定する。具体的には、演出パターンAを報知するミッション演出が実行されたあとの特定期間内にミッション演出を実行するときは、前報知された演出パターン（RAMにおける所定の記憶領域に記憶しておく）が演出パターンAであったときに選択さ

40

50

れ得る複数の演出パターン（例えば、通常の演出パターンA「リーチAを出してね」、特別の演出パターンA'「さっきのリーチ（リーチA）を出してね」、通常の演出パターンB「リーチBを出してね」）の中から報知する演出パターンを決定する。上記のように構成すれば、前回のミッション演出によるミッション報知と、今回のミッション演出によるミッション報知とが連続して実行されるときに、前回のミッション報知と継続性のある内容で今回のミッション報知を行うことができるので、演出のバリエーションを豊富にすることができる。なお、上記の例では、ミッション演出非出現期間が特定期間内であるときに選択候補とされる演出パターンは、ミッション演出非出現期間が特定期間外であるときに選択候補とされる演出パターンよりも多いが、逆でもよい。また、上記の例では、ミッション演出非出現期間が特定期間内であるときに選択候補とされる演出パターンに前報知された演出パターンと同じ演出パターンを含む構成としているが、その同じ演出パターンが高確率で選択されるようにしてもよく、その同じ演出パターンを含まない構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【0249】

なお、上記の例では、ミッション演出が連続して実行されるときに、前回のミッション演出で報知した演出パターンと、今回のミッション演出で報知する演出パターンとに継続性を持たせる構成としていたが、同様にして、ミッション演出が連続して実行されるときに、前回のミッション演出で報知した期間と、今回のミッション演出で報知する期間とに継続性を持たせるようにしてもよい。すなわち、遊技制御手段あるいは演出制御手段が、ミッション演出が実行されないミッション演出非出現期間を計測し（例えば、ミッション演出が終了したときに計測を開始し、ステップS136にてYと判定されない限り計測を継続することで継続する）、演出制御手段が、ミッション演出を実行するとき（例えばステップS136にてYと判定されていたとき）に、ミッション演出非出現期間が特定期間（例えば30秒、1分、2分）以内であったときは、所定の期間のうちから特別の期間を遊技者に報知する特別のミッション報知を含むミッション演出を行うようにしてもよい。「特別の期間」は、例えば、「やっぱりあと3回以内に出してね」などのような、前回のミッション報知の内容との関連性を持たせた期間を意味する。

【0250】

また、上記の実施の形態では特に言及していないが、遊技制御手段あるいは演出制御手段が、ミッション演出が実行されないミッション演出非出現期間を計測し、演出制御手段が、ミッション演出を実行するとき、ミッション演出非出現期間が特定期間（例えば30秒、1分、2分）以内であったときは、そのミッション演出を実行する前に当該ミッション演出に関連した関連演出（例えばミッション以外の他の内容の報知を実行する演出）をミッション関連演出として行うようにしてもよい。関連演出としては、具体的には、例えば、「がんばれ」や「こんにちは」などのミッション報知とは異なる報知演出などが考えられる。例えば、演出制御手段が、ミッション演出を実行するときは、ミッション演出非出現期間が所定期間内であれば、関連演出を実行したあとミッション演出を実行するようにすればよい。上記のように構成すれば、演出のバリエーションを豊富にすることができる。また、関連演出として報知演出を行うようにすれば、前回のミッション演出によるミッション報知と、関連演出による報知と、今回のミッション演出によるミッション報知とが連続して実行されることになるため、遊技者の期待感を向上させることができる。特に、前回のミッション演出によるミッション報知の内容に係る報知内容（例えば「そろそろかな」）の関連演出を行うようにすれば、さらに遊技者の期待感を向上させることができる。

【0251】

また、上記の実施の形態では、ミッションとして、所定回数以内にノーマルリーチやスーパーリーチをかけるといったものを報知する構成としていたが、上記のミッションは一例であり、ダブルリーチなどの他のリーチをかけるように指令を出すものや、特定のはずれ図柄（例えば左中右図柄が「1」、「2」、「3」）を出すように指令を出すものなど、他の態様の指令であってもよい。また、ミッションとして、所定時間以内にノーマルリ

ーチやスーパーリーチをかけるといったものを報知する構成としてもよい。

【0252】

また、上述した実施の形態では、ミッション演出にてミッション失敗が確定したときにミッション継続演出を開始する構成とし、ミッション演出の最終回とミッション継続演出の初回が重複するようにしていたが、ミッション演出の最終回が終了したあと、次回の可変表示からミッション継続演出を行うようにしてもよい。

【0253】

また、上記の実施の形態では、始動入賞記憶数を最大4個であるとしていたが、3個以下あるいは5個以上とされていてもよい。さらに、あらかじめ定められた所定条件の成立によって、始動入賞記憶数の上限が変化するように構成されていてもよい。具体的には、例えば、通常時は最大4個であるが、大当たりが発生した場合には、大当たり遊技状態が終了するまで、最大15個となるようにすることが考えられる。

10

【0254】

また、上述した実施の形態では、ミッション継続演出におけるミッション報知の際に、ミッションの達成期限としての期間（例えば2回以内）と、ミッション達成のために出現させるべき演出パターンとを報知する構成としていた。すなわち、特殊演出実行手段は、特殊演出延長決定手段により特殊演出の延長が決定されたことにもとづいて期間報知手段が再度の報知を行い遊技者に改めて報知した報知期間内に、特殊演出延長決定手段により特殊演出の延長が決定されたことにもとづいて演出パターン報知手段が遊技者に改めて報知した特定の演出パターンに従って、可変表示実行手段により識別情報の可変表示を実行することにより特定遊技状態に制御可能となることを報知する延長特殊演出を実行することを特徴とする遊技機であった。しかし、ミッション達成のために出現させるべき演出パターンについては、ミッション継続演出におけるミッション報知にて再度改めて報知しない構成としてもよい。すなわち、ミッション演出でのミッション報知にて「3回以内にスーパーリーチを出せ」と報知している場合に、ミッション継続演出におけるミッション報知にて「あと2回延長」などのように報知し、ミッション達成のために出現させるべき演出パターンはそのまま変更せずに改めて報知しないようにしてもよい。

20

【0255】

さらに、上述した実施の形態では、特別図柄の可変表示を開始するとき大当たりとするか否かなどの事前判定（例えばステップS55～S57）を行う構成としていたが、始動入賞が発生したときに事前判定を行う（例えばステップS312にて行う）構成としてもよい。

30

【0256】

また、上述した実施の形態では、事前判定（例えばステップS55～S57）を行い、複数回の可変表示に亘って実行する予告パターン（ステップS139参照）や予告継続パターン（ステップS157参照）をあらかじめ決定する構成としていたが、事前判定を行うことなく、ミッション演出を行うようにしてもよい。この場合、例えば、ミッション報知を行ったあとの報知期間内に、偶発的に大当たりとなる可変表示が実行されることになったときに、その可変表示にてミッション達成となる演出が出現するように調整することでミッション演出を行うようにすればよい。

40

【0257】

上記の各実施の形態のパチンコ遊技機は、主として、始動入賞にもとづいて可変表示部9に可変表示される特別図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になるパチンコ遊技機であったが、始動入賞にもとづいて開放する電動役物の所定領域への入賞があると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になるパチンコ遊技機や、始動入賞にもとづいて可変表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると開放する所定の電動役物への入賞があると所定の権利が発生または継続するパチンコ遊技機であっても、本発明を適用できる。さらに、遊技媒体が遊技球であるパチンコ遊技機に限られず、遊技媒体がコイン（メダル）等のスロット機等においても本発明を適用することができる。

50

【産業上の利用可能性】

【0258】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技に適用可能であり、特に、バリエーションに富んだ演出を長期間に亘って継続して実行することができ、長期間に亘って継続して特定遊技状態の発生に対する期待感を遊技者に持たせるために有用である。

【図面の簡単な説明】

【0259】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技機を裏面から見た背面図である。

【図3】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

10

【図4】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声制御基板の構成例を示すブロック図である。

【図5】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図6】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図7】各乱数を示す説明図である。

【図8】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図9】変動パターンの一例を示す説明図である。

【図10】連続予告パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。

【図11】連続予告継続パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。

【図12】変動パターン種別テーブルの一例を示す説明図である。

20

【図13】変動開始時処理を示すフローチャートである。

【図14】予告設定処理を示すフローチャートである。

【図15】予告継続設定処理を示すフローチャートである。

【図16】変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図17】演出制御コマンドの信号線を示す説明図である。

【図18】制御コマンドを構成する8ビットの制御信号とINT信号との関係を示すタイミング図である。

【図19】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図20】演出制御用CPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図21】コマンド受信バッファの構成を示す説明図である。

30

【図22】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図23】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図24】プロセスデータの一例を示す説明図である。

【図25】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図26】演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図27】全図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図28】図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図29】全図柄停止待ち処理を示すフローチャートである。

【図30】ミッション演出が実行されているときの可変表示装置の表示状態の例を示す説明図である。

40

【図31】ミッション演出が実行されているときの可変表示装置の表示状態の他の例を示す説明図である。

【図32】複数回のミッション報知を実行するミッション演出が行われるときの可変表示装置の表示状態の例を示す説明図である。

【符号の説明】

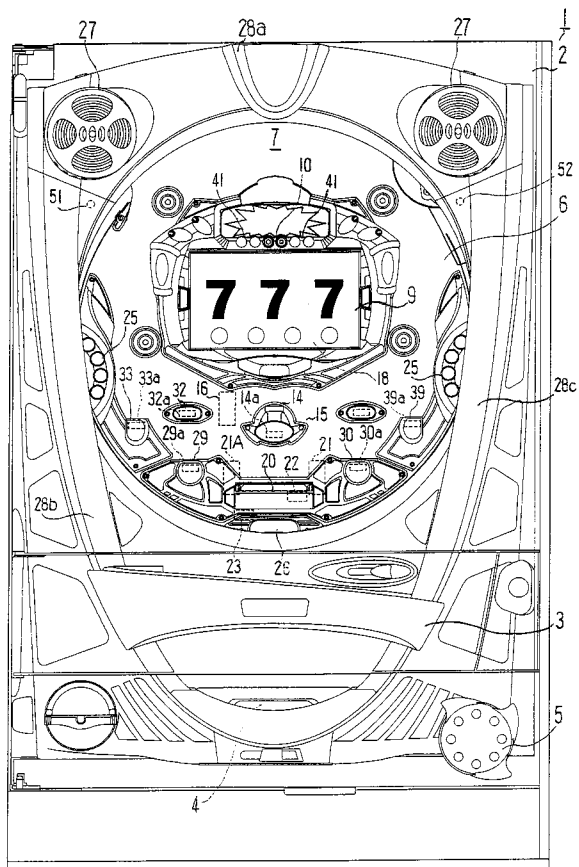
【0260】

- | | |
|----|---------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 9 | 可変表示装置 |
| 31 | 主基板 |
| 56 | CPU |

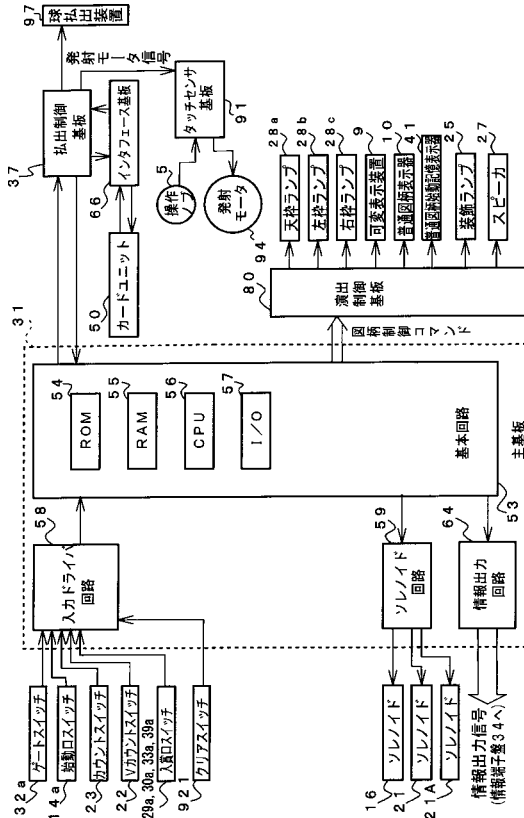
50

- 8 0 演出制御基板
- 1 0 1 演出制御用CPU101

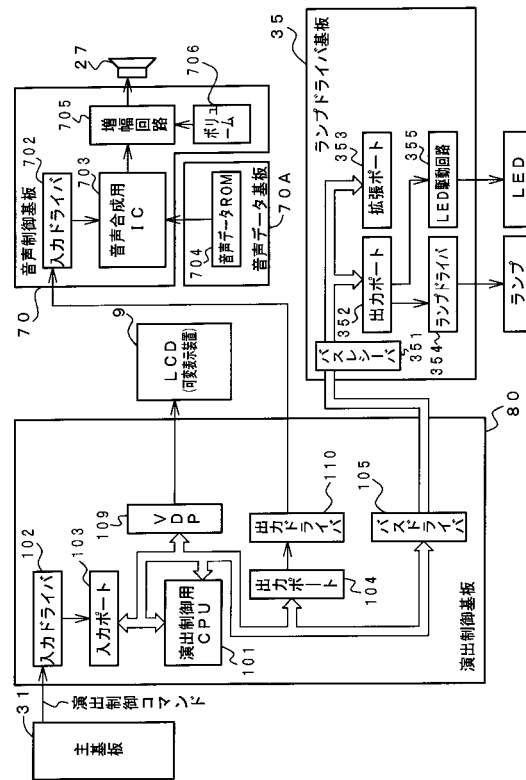
【図1】



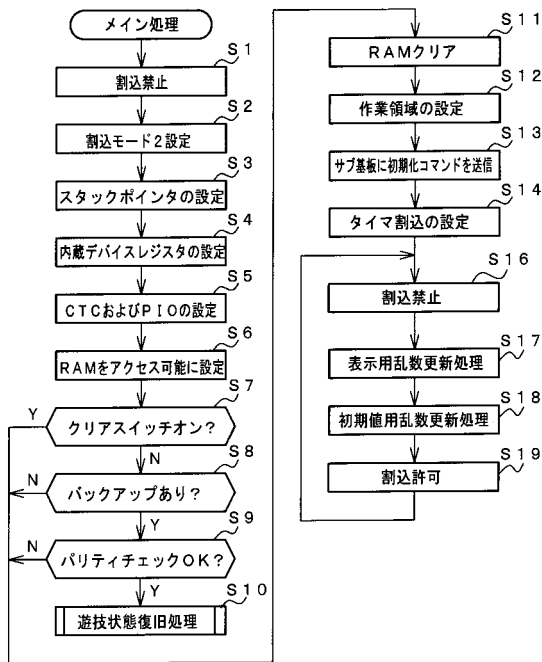
【 図 3 】



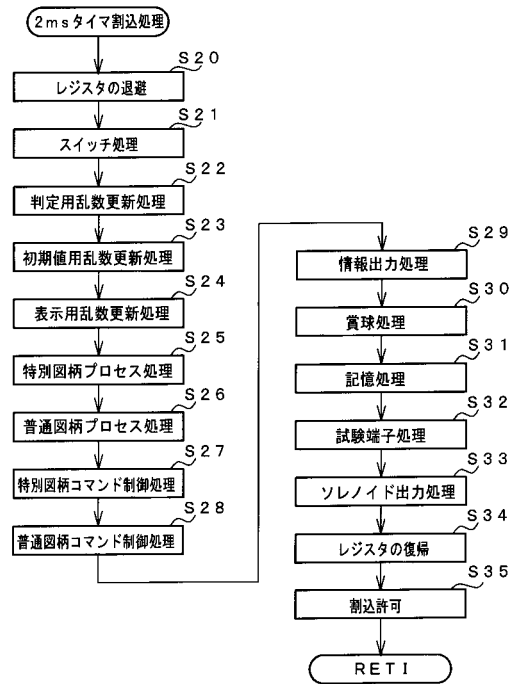
【 図 4 】



【 図 5 】



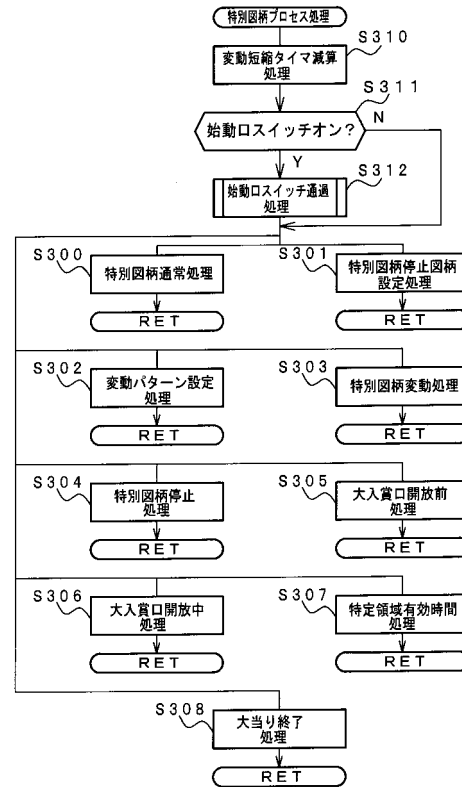
【 図 6 】



【 図 7 】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~316	大当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2-1	左0~11	はずれ図柄判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
2-2	中0~11		ランダム2-1の桁上げごとに 1ずつ加算
2-3	右0~11		ランダム2-2の桁上げごとに 1ずつ加算
3	0~11	大当り図柄決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
4	0~149	変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
5	0~13	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
6	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
7	0~316	ランダム1初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
8	3~13	ランダム6初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
9	0~149	予告判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
10	0~149	予告パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
11	0~149	予告継続判定用	0.002秒毎に1ずつ加算

【 図 8 】



【 図 9 】

MODE	EXT	変動パターン番号	時間	変動パターン
80	00	1	11.5	通常変動 (はずれ)
80	01	2	18.5	ノーマルリーチ (はずれ)
80	02	3	40.5	リーチA (はずれ)
80	03	4	48.8	リーチB (はずれ)
80	04	5	45.2	リーチC (はずれ)
80	05	6	48.5	リーチA、再抽選なし (当り)
80	06	7	51.8	リーチB、再抽選なし (当り)
80	07	8	50.7	リーチC、再抽選なし (当り)
80	08	9	68.1	リーチA、再抽選あり (当り)
80	09	10	69.9	リーチB、再抽選あり (当り)
80	0A	11	68.8	リーチC、再抽選あり (当り)
80	0B	12	19.2	2回転以内ミッション報知1 (はずれ)
80	0C	13	19.2	3回転以内ミッション報知1 (はずれ)
80	0D	14	19.2	4回転以内ミッション報知1 (はずれ)
80	0E	15	19.2	2回転以内ミッション報知2 (はずれ)
80	0F	16	19.2	3回転以内ミッション報知2 (はずれ)
80	10	17	19.2	4回転以内ミッション報知2 (はずれ)
80	11	18	19.2	ミッション報知あたり1 (ノーマルリーチ)
80	12	19	19.2	ミッション報知あたり2 (リーチA)
80	13	20	19.2	ミッション報知あたり3 (リーチB)
80	14	21	19.2	ミッション報知あたり4 (リーチC)
80	15	22	40.5	2回転以内ミッション継続報知1 (はずれ)
80	16	23	40.5	3回転以内ミッション継続報知1 (はずれ)
80	17	24	40.5	4回転以内ミッション継続報知1 (はずれ)
80	18	25	40.5	4回転以内ミッション継続報知2 (はずれ)

【 図 10 】

はずれ時連続予告パターン	1回目	2回目	3回目	4回目
保留2はずれパターン	T12	TH		
保留3はずれパターン1	T13	TH	T3	
保留3はずれパターン2	T16	T2	T2	
保留3はずれパターン3	T16	TH	T2	
保留4はずれパターン1	T14	TH	TH	TH
保留4はずれパターン2	T17	TH	T2	TH
保留4はずれパターン3	T17	TH	T2	T2

(A) はずれ時連続予告パターン選択テーブル

大当り時連続予告パターン	1回目	2回目	3回目	4回目
保留2あたりパターン	T12	T18		
保留3あたりパターン1	T13	TH	T18	
保留3あたりパターン2	T13	T4	T18	
保留3あたりパターン3	T16	T2	T19	
保留3あたりパターン4	T16	T2	T20	
保留4あたりパターン1	T14	TH	TH	T18
保留4あたりパターン2	T17	T2	T5	T18
保留4あたりパターン3	T17	TH	T2	T21

(B) 大当り時連続予告パターン選択テーブル

【 図 1 1 】

はずれ時連続予告継続パターン	1回目	2回目	3回目	4回目
保留2継続はずれパターン	T 2 2	T H		
保留3継続はずれパターン1	T 2 3	T H	T H	
保留3継続はずれパターン2	T 2 3	T H	T 3	
保留3継続はずれパターン3	T 2 3	T H	T 4	
保留4継続はずれパターン1	T 2 4	T H	T H	T H
保留4継続はずれパターン2	T 2 5	T H	T 2	T H
保留4継続はずれパターン3	T 2 5	T H	T 2	T 2

(A) はずれ時連続予告継続パターン選択テーブル

大当たり時連続予告継続パターン	1回目	2回目	3回目	4回目
保留2継続あたりパターン	T 2 2	T 1 8		
保留3継続あたりパターン1	T 2 3	T H	T 1 8	
保留3継続あたりパターン2	T 2 3	T 3	T 1 8	
保留3継続あたりパターン3	T 2 3	T 4	T 1 8	
保留3継続あたりパターン4	T 2 3	T 5	T 1 8	
保留4継続あたりパターン1	T 2 4	T H	T H	T 1 8
保留4継続あたりパターン2	T 2 5	T 2	T 5	T 1 8
保留4継続あたりパターン3	T 2 5	T H	T 2	T 2 1

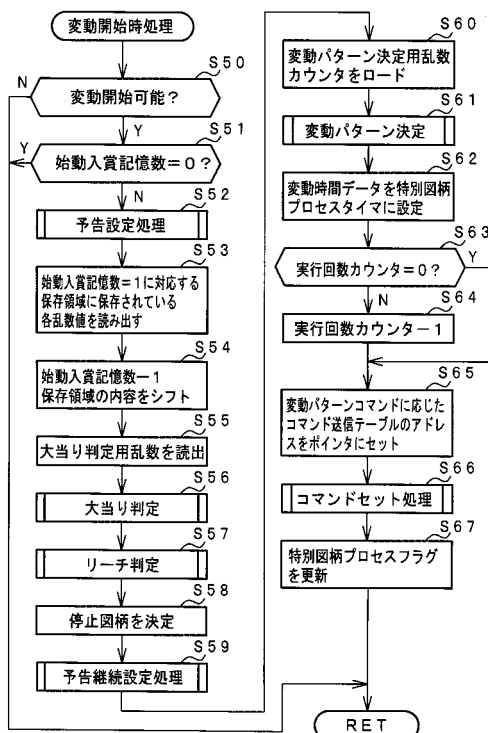
(B) 大当たり時連続予告継続パターン選択テーブル

【 図 1 2 】

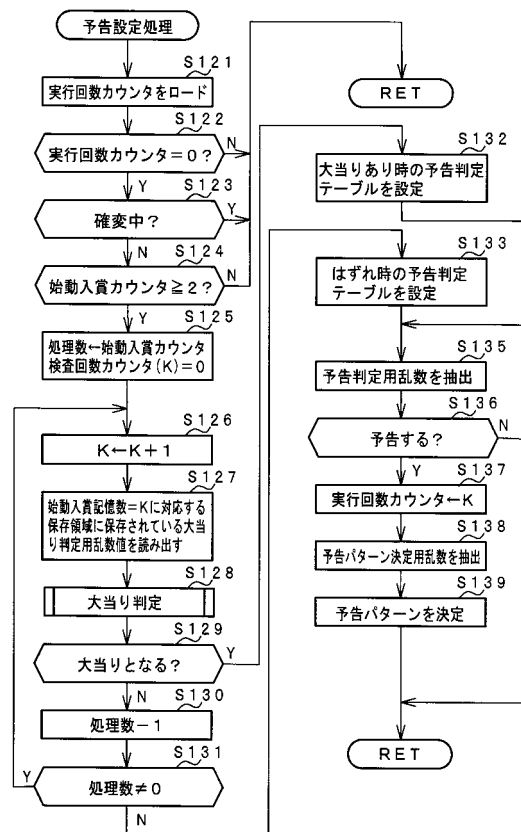
変動パターン番号	T 2	T 3	T 2 4	T 2 5	T A	T H	T R
1	/	/	/	/	/	/	1 5 0	/	/
2	1 5 0	/	/	/	/	/	/	8 0	/
3	/	1 5 0	/	/	/	/	/	4 0	/
4	/	/	/	/	/	/	/	2 0	/
5	/	/	/	/	/	/	/	1 0	/
6	/	/	/	/	/	5 5	/	/	/
7	/	/	/	/	/	3 5	/	/	/
8	/	/	/	/	/	3 0	/	/	/
9	/	/	/	/	/	2 0	/	/	/
10	/	/	/	/	/	1 5	/	/	/
11	/	/	/	/	/	5	/	/	/
12	/	/	/	/	/	/	/	/	/
13	/	/	/	/	/	/	/	/	/
14	/	/	/	/	/	/	/	/	/
15	/	/	/	/	/	/	/	/	/
16	/	/	/	/	/	/	/	/	/
17	/	/	/	/	/	/	/	/	/
18	/	/	/	/	/	/	/	/	/
19	/	/	/	/	/	/	/	/	/
20	/	/	/	/	/	/	/	/	/
21	/	/	/	/	/	/	/	/	/
22	/	/	/	/	/	/	/	/	/
23	/	/	/	/	/	/	/	/	/
24	/	/	/	1 5 0	/	/	/	/	/
25	/	/	/	/	1 5 0	/	/	/	/

変動パターン種別テーブル

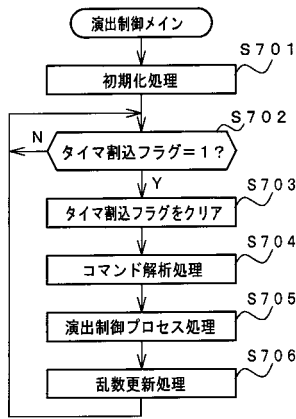
【 図 1 3 】



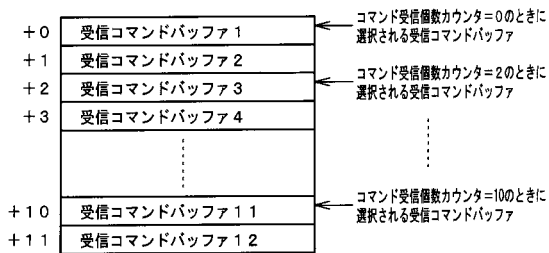
【 図 1 4 】



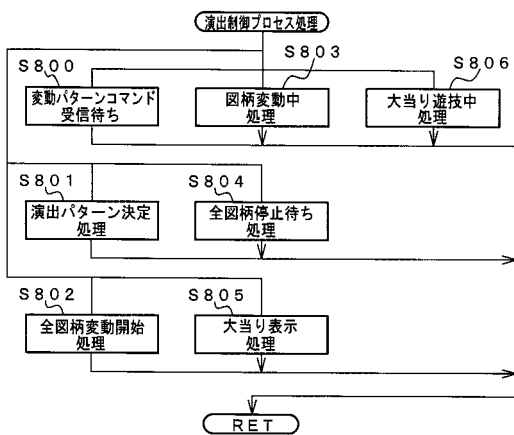
【図20】



【図21】



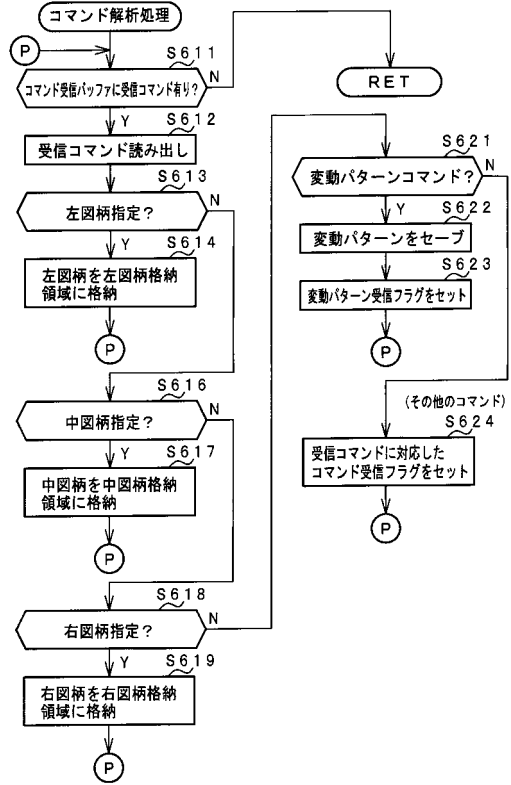
【図23】



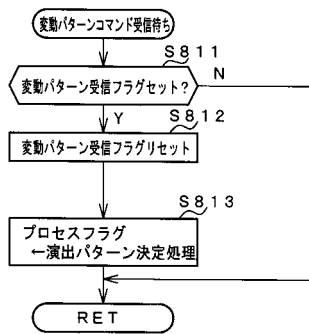
【図24】

(プロセスデータ)	
プロセスタイム設定値	
表示制御実行データ1	
ランプ制御実行データ1	
プロセスタイム設定値	
表示制御実行データ2	
ランプ制御実行データ2	
...	
プロセスタイム設定値	
表示制御実行データn	
ランプ制御実行データn	
終了コード	

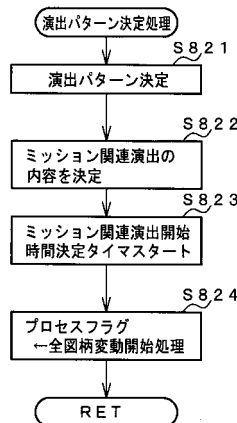
【図22】



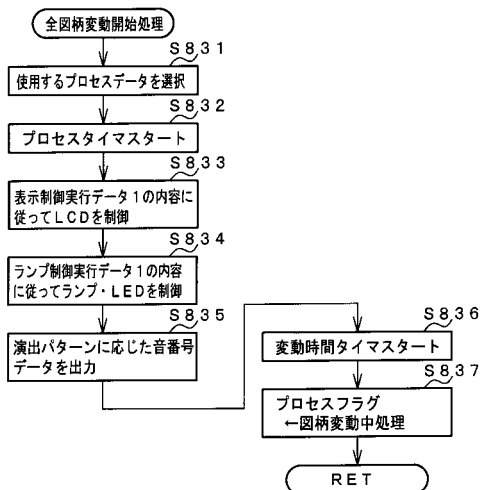
【図25】



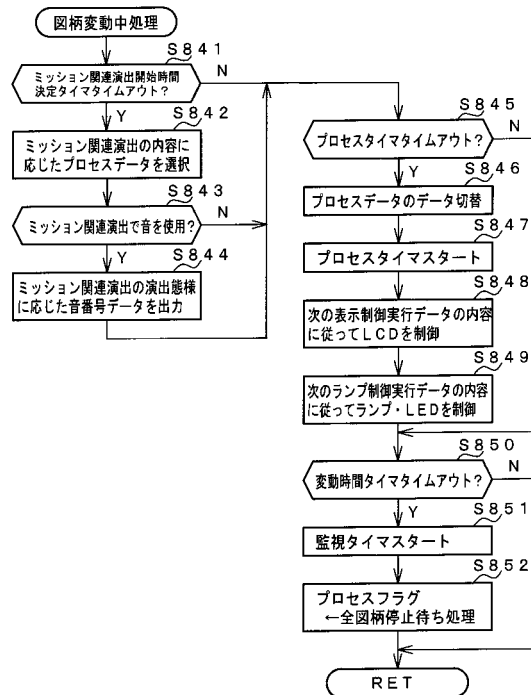
【図26】



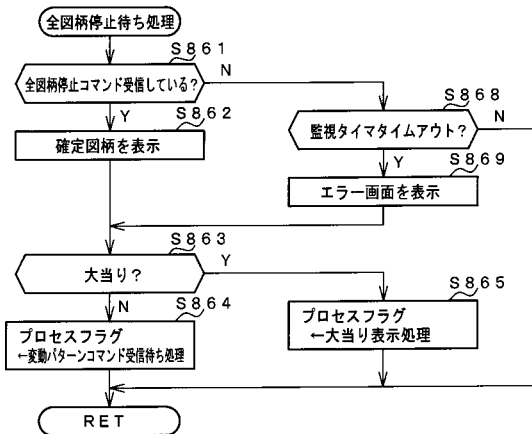
【 図 2 7 】



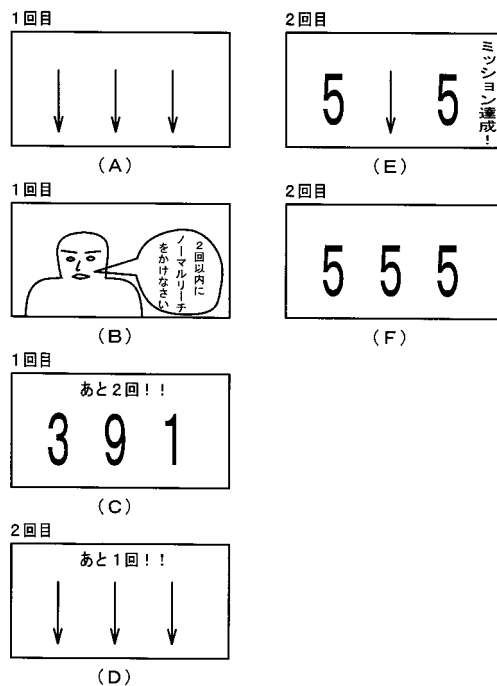
【 図 2 8 】



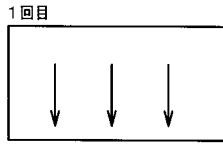
【 図 2 9 】



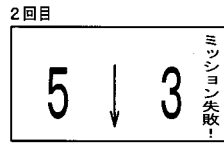
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



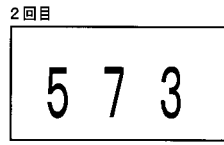
(A)



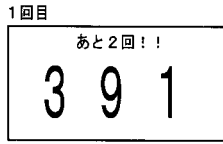
(E)



(B)

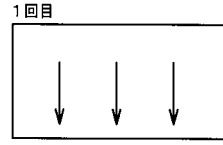


(F)

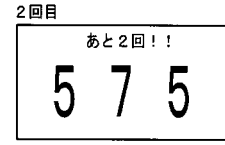


(C)

【 図 3 2 】



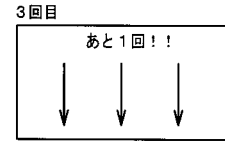
(A)



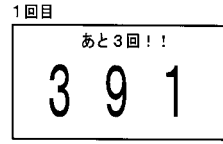
(E)



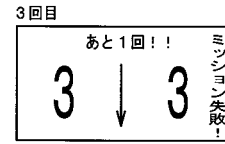
(B)



(F)



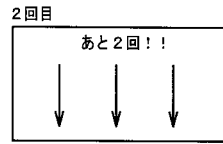
(C)



(G)



(D)



(D)



(H)